ファミリーコンピュータ™
裏ワザ
スーパーテクニック
3
影の伝説
ゼルダの伝説
スーパーマリオブラザーズ
ハイドライドスペシャル
スターラスター
セクロス
テグザー
ツインビー
スペランカー
バイナリィランド
エキサイトバイク
おにゃんこタウン
定価
300
円
小森豪人＋ファミコンキッズ

ファミリーコンピュータ™

裏ワザ
スーパーテクニック3

スーパーマリオブラザーズ

1 「スーパーマリオブラザーズ」は、「ドンキーコング」からはじまって「マリオブラザーズ」「レッキングクルー」、そして最新作「スーパーマリオブラザーズ2」へと続く〝マリオもの〟の頂点に立つものであり、文字どおりファミコンゲームの王様だ。

　さてその内容はというと、きみたちの方がはるかにくわしいから、くどくどとは書かない。

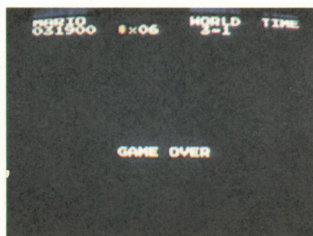
2 ただこのゲームでだいじなことは、できるだけマリオをスーパーマリオ（キノコを取るとなれる）にしておくことであり、ファイアーマリオ（ファイアーフラワーを取るとなれる）にしておくことである。あっそれから、無敵マリオ(スターを取るとなれる)にもね！

　もちろんマリオの旅は、途中でクリボーやノコノコ、トゲゾーといった敵キャラが妨害するからなまやさしくはないぞ。1UPキノコなどを取りながら、きみは8－4ワールドまでたどり着けたか？

これがコンテニューモードだ

これを覚えて8-4ワールドをめざせ

1 最初はなかなか難しかった「スーパーマリオブラザーズ」も、隠しキャラの1UPキノコを取ったり、ファイアーバーのよけ方を覚えたりして、ようやく3－1 ワールドまでやってきた。

ところが見ると、マリオがもう1人しか残っていない。次ワールドに入るとすぐやられそうだ。そうかといってあのいやな2－3ワールドを何度も通るのはいやだ。

ぜひ、もっと先へ行ってみたい！――そんなきみへのプレゼントが、このコンテニューモードだよ。

2 やり方は、簡単なんだ。「GAME　OVER」の表示が出たら、Aボタンとスタートボタンをすぐ押そう（2回目からは、リセットでよい)。

これで、もうOK！　各ワールドの1から、きみはまたゲームプレイができるぞ。

これを使って8－4まで行った時は、どんなにうれしかったか!!

きみもどんどん活用して、スーパーマリオを楽しんでね。

コンテニューはわかったけれど、そこまではまだ行けなくってね。特に1－2で苦戦してるんだ。――そんなきみには、こんなテクニックはどうかな？

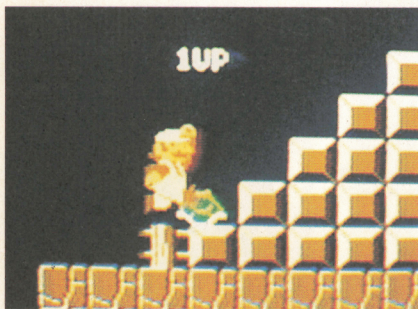
1－2で、しゃがまないとスーパーマリオが通れないところがあるよね。その上のブロックをパンチであけて隣りにのり移った時に、さらにもう一つ上にとび戻って、天井の上にのってしまうんだ。先まで行けるぞ。

これが裏ワザ

なんとマリオが127人まで増えるぞ！

1 あまりにも有名なのが、この「マリオの無限UP」だね。できるのは、3－1ワールドのおしまいで、階段のところがいいだろう。

スーパーマリオが階段をのぼっていこうとすると、2匹のカメが降りてくる。そこで1匹目をやっつけるんだ。そして2匹目を、カメの体が階段から$\frac{1}{3}$ぐらいはみ出すようにして、これもやっつけよう。

2 その時、スーパーマリオがジャンプをくり返すと、そのたびごとにカメはスーパーマリオと階段にぶつかって、逃げられなくなる。ゴツン、ゴツン。いくら憎たらしい奴とはいえ、どじでのろまなカメさん、かわいそ〜。おっ、見てっ!! 画面に1UPの表示が次々とあらわれ出したぞ。

3－1をクリアーしたあと、マリオの人数に変なマーク（王冠など）が出れば、大成功だよ。

1－2のワープ土管、3－1の「マリオの無限UP」、この2つの裏ワザを覚えただけで8－4まで行ってしまったおどろいたヤツがいるが、きみは、1－2のワープ土管はよく知ってるよね。1－2のおしまいの部分で下からあがってくるリフトにのって、天井の上に出る。そしてそのまま歩いていくと、ワープゾーンの入り口に出るぞ。もちろん3ワールドへ行こう！

ノコノコをうまくやっつけて、8000点

1 これは、ハイスコアーを狙っているきみたちなら、ぜひ覚えておいてほしい裏ワザだよ。

やり方は、2つあるぞ。

まず1つ目は、たとえば3－1ワールドなど、レンガの上にノコ

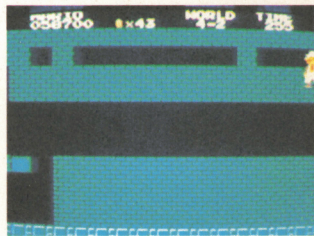
ノコがのっているところでおこなうんだ。レンガの上のノコノコをジャンプして下からつつき、落ちてくるところを、もう一度マリオの頭の上でやっつける。これでOK！

2 2つ目のやり方は、ふんずけたノコノコを放っておくと、ふたたび動き出して復活するよね。その直前にキックして、けとばすんだ。

どちらも成功すれば、8000点が入るぞ。

レンガの中を進んでいく変なマリオ

1 これはマイナスワールドへ行く、予行演習みたいな裏ワザだね。できるのは、4－2ワールド。上と下がレンガになっているところだよ。

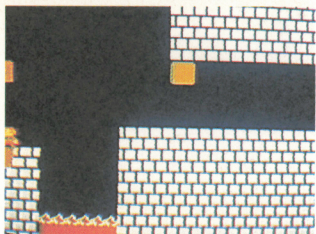
まず上のレンガを2ブロック分壊したら、スーパーマリオを右に移動させて、レンガの欠けた部分を半分見えなくするんだ。それか

らスーパーマリオを左端でしゃがませAボタンを押してジャンプさせ、＋ボタンを放してみよう。

2 ほら、スーパーマリオがレンガの中に入ってしまったぞ。なおこの時、Aボタンを押すと、レンガの途中に穴があくよ。

脱出は、ジャンプをくり返していると、上に出られる。

ファイアーバーは、こうすれば消えるぞ

1 1－4ワールド。ファイアーバーがじゃまで、?ブロックのキノコかファイアーフラワーが、取りにくい時があるね。そんな時は、この裏ワザを使うといいよ。

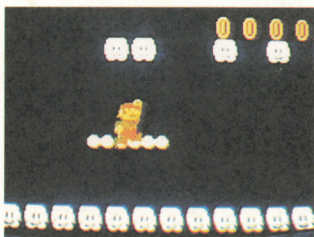
まずファイアーバーが過ぎたら、その島をとび越えて、右岸に移るんだ。そして?ブロックを左端半分ぐらいまでするると、あーら不思議、ファイアーバーは消えるよ。

そこで島へ戻って、ゆっくりとキノコかファイアーフラワーを取ろう。成功するコツは、ちょっとずつ?ブロックをなくすことだ。

雲から落ちても安心。つきぬけてのる方法

1 2－1ワールド。豆の木をつたわって雲にとびのり、ジャンプでコインを取るところがあるね。ここでコインを取りまくろうと、きみがあせって雲から落ちたとしよう。でも、大丈夫だ。

雲から落ちたらすぐBボタンを押して、雲を追っかけよう。

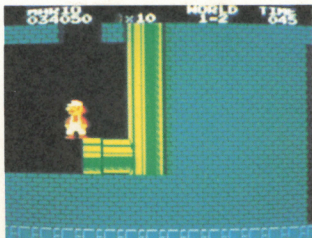
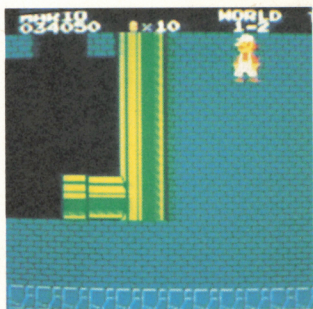
雲の下まできたら、こんどはAボタンを押してジャンプしよう。

するると、な、な、なんと！　スーパーマリオは雲をつきぬけて、またちゃんと雲の上にのってるぞ。

マイナスワールドへようこそ

マイナスワールドには、1-2から入る

1 マイナスワールドは、一種の裏ワザともいえる世界だよ。だってその入り口で、マイナスワールドに入れるテクニックさえ身につければ、誰でも何度でも入れるからなんだ。この点が、一時期おおいに話題になった〝幻の9ワールド〟とは、ちがっているね。〝幻の9ワールド〟は、出した写真はあるが、偶然に出たとかどの人がやっても出るものではないとか、そんな非科学性があったもんな。

2 さてマイナスワールドは、カセットでも出るが1面だけで、ディスクの方なら3面まで出る。その入り口は、1－2の最後の地上に通じる土管のところなんだ。

ここまできたら、土管の上にとびあがり、土管の左側1ブロック分を残して、頭上のブロック2つを壊してみよう。さあ、これで準備は完了した。土管の上にスーパーマリオを半歩ずらして左向きに立たせ、Aボタンを押しながら、＋ボタンを右にして残ったブロックにひっかけよう。

3 始めはなかなか成功しないが、手がそのコツを覚えてしまうと、他の裏ワザと同じようにすぐできるようになるよ。右のブロックにひっかかれば、成功！

スーパーマリオが、右へとブロックの中を通りぬけると、あのワープ土管のところへくる。そこで迷わず、左端の土管に入ろう。

ほら、画面をよく見てごらん。－（マイナス）1だぜ。これからマリオの不思議な旅が始まるよ。

マイナスワールドは、裏マリオへの近道だ

1 同じマイナスワールドとはいえ、カセット版とディスク版とでは、ちょっと様子がちがっている。まずカセット版だが、もともとはバグの要素が強かった面で、2－2とそっくり同じではあるが、なんとそこまでなんだ。

したがって最後まで行ったら、行きどまりで、面クリアーはできないぞ。

2 ところがディスク版の方は－1をクリアーすると、－2、－3ワールドまで行ける。これは〝幻の9ワールド〟や〝カセットのマイナスワールド〟が大反響を呼んだので、メーカーの方で意図的に作ったんだろうね。そしてこの技術は、次の「スーパーマリオブラザーズ2」にも十分に生かされている。

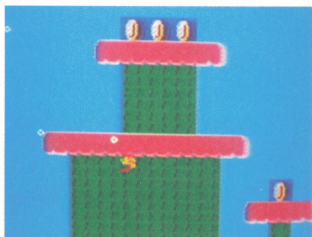
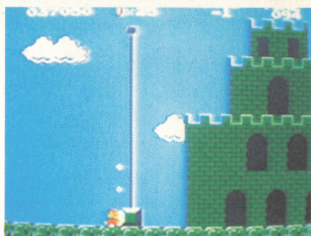
3 さて、本題に戻そう。ディスク版の方のマイナスワールドは、空中面なのにマリオが口からあぶくをぶくぶく出しているという、水中面なんだ。

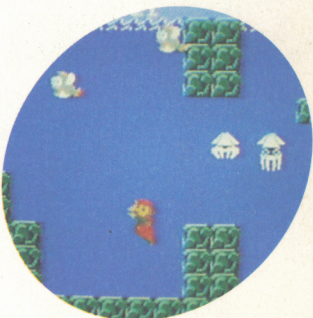
そして、いきなりピーチ姫が出てきたぞ。おまけに銅像みたいに動かないんだ。ファミコンキッズのなかには、このさいとばかり、いきなりマリオにブチューとさせるヤツがいるが、8－4まで苦しんだ人ならわかる気もするよね。

マイナス1の、不思議な不思議な世界

1 ほんとうにマイナスワールドは、不思議な世界だよ。

ピンク色をしてはいるが、1－3などでおなじみのキノコ山に頭をぶつけつづけると変な音がするし、あの大騒ぎした〝ポール越え〟（城の前にあるよね。ふつうのワールドでは、いまでも越えられる人はめったにいない）も、らくにできるんだから。

ただマイナスワールドは、下へ落ちたらアウト。だからここでは大きいスーパーマリオよりもチビマリオの方が、操作しやすいぞ。

2 ただ、おしまいの城の中に入る時に、気をつけよう。

それはポールの上の部分に触ると、マリオは〝ポール越え〟をしたのと同じになり、－2へは行けなくなってしまうからだ。

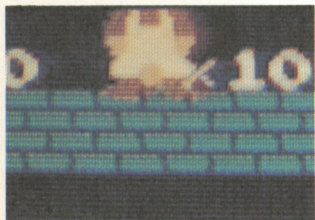
ポールのところまできたら、その前の階段とポールの間とを何度も行ったりきたりして、できるだけ城が画面に大きくなるようにしてから、入り口に入っていこうぜ。

なぜわざわざ大きなスペースを割いてマイナスワールドを紹介したかというと、じつは－1～－3のマイナスワールドを通過すると、いわゆる〝裏ワールド〟（Bボタンで自分の好きなワールドに行ける、その前のワールド）にすぐ行けるからなんだ。

〝裏ワールド〟は、ふつう8－4をクリアーしないと行けないから、とっても近道なんだよ。

おもしろ画面大集合！

ご存じ！ マタでピカピカ光るキンタマリオ

1 ファミコンゲームの王様らしく、「スーパーマリオブラザーズ」はおもしろい画面、珍画面の多さでも、他のゲームをぐーんと引きはなしているぜ。

きみはもういくつ、おもしろ技を知ってるかな？

まず最初は、あまりにも有名な「キンタマリオ」のご紹介。1－2に、そのままではスーパーマリオが通過できないところがあるよね。ここから天井の上にあがってコインのマークが真ん中にくるまでマリオを右へ進めよう。すると股間のあたりでコインが点滅して、まるでキ××マのように見えるよ。

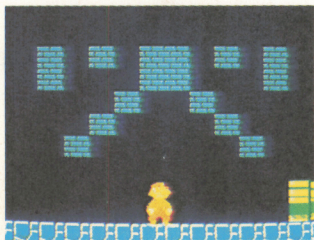
なおここで、＋ボタンを下にしてしゃがませると、マリオはまるでウンチをしているように見えるなあ。

地下金庫で眠るマリオの似顔の謎

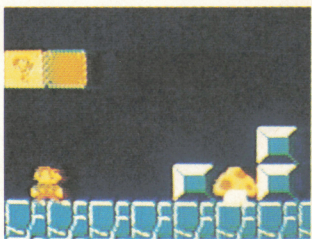
1 これは3－1など地下金庫でできるおもしろワザだよ。

スーパーマリオがコインを取る時、ふつうはじゃまなブロックはどんどん壊してコインを取るよね。ところが、ブロックを3～4個しか壊さないんだ。もちろんコインは、全部取っちゃうよ。そして写真のような形にしてみよう。はて、誰かに似ていると思わないか？

そう、マリオの顔に似ているよね。

もしマリオの似顔をつくるのに失敗しても、ガッカリしなくていいぞ。さらにもういくつかブロックを壊せば、こんどは、「火」という字もつくれるよ。

かっわいいっー!! ぷるぷるキノコ

1 1−2で、チビマリオであることが条件だ。いちばん始めのブロックをたたき、キノコが右へ移動して落ちようとしたら、最後のブロックをたたこう。

するとキノコはつきあげられて、右側の大きな四角ブロックの間に落ちる。動けないから、ぷるぷるふるえているように見えるよ。

谷間でピョンピョンとびはねる無敵スター

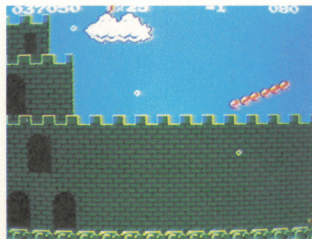
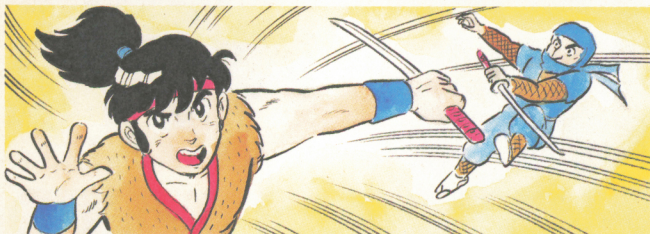
1 これも1−1で簡単にできる、おもしろワザだよ。無敵スターを出して、取らないであとを追っかけるんだ。タイミングさえあえば無敵スターは、クリボーをけとばしてブロックの谷間で、ピョンピョンとびはねながら遊んでいるよ。ね、なかなか可愛いいでしょ。

マリオは見た。マイナス1の怪奇現象

1 ピンクのキノコ山の付近ではくびなしクッパが出現して、突然マリオにむかってハンマーを投げてきたり、空中面の水中なので（どういうこっちゃ!?）ノコノコを踏んずけてもノコノコはへっちゃらだしで……マイナスワールドは、ほんとに不思議なワールドだ。

そしてそのきわめつけは、なんといっても-1の最終シーン。城に入るのを失敗したため、長い長い城壁を歩くはめになってしまった。

ええーいやけくそ！　と歩きだしたら、ピーチ姫が笑ってるよ。

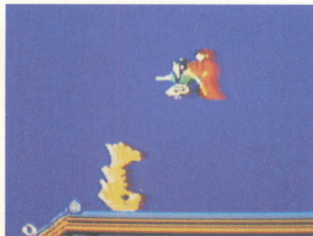
©タイトー

影の伝説

1 「影の伝説」は、ゲームセンターで人気を集めていたアーケード版を、新しくファミコン版として発売した忍者ものの傑作ゲームだよ。

ストーリーは、〝影〟と呼ばれる主人公の忍者がさらわれた霧姫を救うために、森を通り、ぬけ穴をかけぬけ、城壁をとび越え、城内天守閣奥深くまで忍びこむ。もちろんそれを阻止しようとするのが、敵の忍者たちなんだ。

2 まず最初の青葉の章では、全章に出てくる青忍と赤忍、妖珠坊（火炎の術を使う）の他に、双幻坊（めくらましをしながら火炎の術を使う）が手強い相手だよ。次の紅葉の章では、二刀流の使い手・霧之介に影は手こずる。

そしていよいよ雪の章の最後・クライマックスに登場してくるのが、妖術で影をほんろうする妖四郎……。

さあきみは、正義の忍者〝影〟となって、彼ら魔性の者をやっつけることができるか？

これが裏ワザ

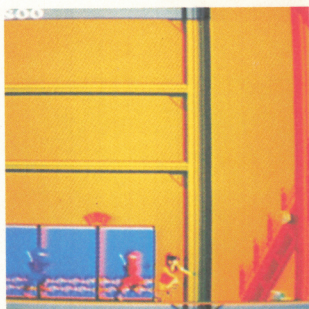
全力疾走しろ!! だれでもできる裏ワザ

1 まずは、いまプレイしだした人でも即できる、裏ワザを紹介しよう。

AとB両ボタンはずっと押しっぱなしで＋ボタンを始めは左にし、左端に着いたらこんどは逆の右にして、森を走りぬけるのだ。これ

だとめったにやられないし（妖珠坊が低目に火をふいた時だけ、しゃがめ）、水晶玉が出たら取るだけでいい。2〜5往復すれば、森はあっさりクリアーできるよ。

2 ぬけ穴は、やはりA、Bボタンを押しながら、＋ボタンを下にしておくだけで、OK！

ところが城壁だけは、右上または左上にしなければならない。じ

つは画面に出る上向きの矢印は曲者で、その通り＋ボタンを上にしていると、よくやられるんだ。

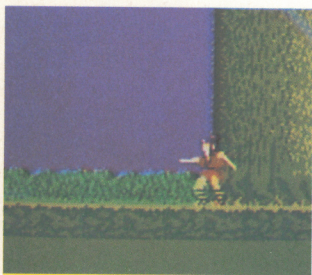
そして城内に入ると、両ボタンを押しながら、また＋ボタンを右に左に移動しよう。とにかくこれだけで、一度は霧姫は救えるぜ。

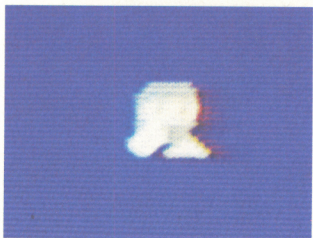
あれれ、城壁のシーンで赤忍にまじって、1人だけ黒忍がいるぞ。こいつは、なんなんだ？

じつはこの黒忍を倒すと、マキモノが現われるんだよ。

マキモノは、無敵！　取ると「雅の術」でじゅもんがかけられ、敵忍者をバッタバッタとなぎ倒す。なにやら忍者のとびこみ自殺みたいで、ちょっぴりグロテスクだけれど、でも敵をどんどんやっつけて痛快だぞ。

なんとスタートから、影が7人UP！

1 こんどは、すごい裏ワザだぞ。コントローラーⅠのセレクト・スタート・A・B、及びコントローラーⅡのA・Bボタンを押したまま、電源を入れよう。そして一度全部放し、ふたたびⅠのA、ⅡのBボタンを押して、スタートさせる。7人UPだ。森の右半分にある紫の木（ジャンプできる）付近かそれとも真ん中にあ

る大木のあたりを、敵忍者を倒しながら全速力で行ったりきたりするんだ。

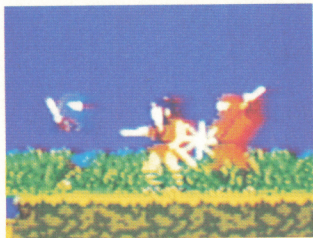
2 もちろん突然出現する水晶玉、マキモノ、術丸(赤色)、点丸（灰色）はせっせと取っておこう。真ん中の太い木より左側へ入らなければ、妖珠坊も一度しか出現しないから、安心だ。

裏ワザを使わない人なら、影が5人以上に増え、もうGAME・OVERの恐怖がなくなったら、左へ進んでいこう。なお、ぬけ穴で出現する青い増丸は1UPだから、必ず取るようにね。

青忍や赤忍とたたかっていると、突然出現するのが水晶玉や点丸、術丸だね。水晶玉は忍者を6～12人倒すと出るし、場所が動かないから、取りやすい。

意外に取りにくいのが術丸や点丸だが、これは木に登って待っているか、紫の木を目標にしてまっすぐジャンプしよう。こうすれば、楽に取れる。

水晶玉と術丸をせっせと取れば、影は無敵だぜ。

チャンバラしてて3万点！㊙テクだぞ

1 これはビックリの裏ワザなのだが、影が敵忍者とたたかっている時、影をそこにとめて

チャンバラをさせてごらん。どんどん得点がアップして、ふつうで4000～5000点、うまくいけば3万点以上かせげる時があるぞ。

これは、きみの買ったソフトの取扱説明書に書いてある「刀と刀

が触れると100点」だが「同じ忍者と3回連続して刀を触れさせると1500点」技の、応用なんだ。

2 ただし気をつけなければいけないのは、このチャンバラをさせる場所だよ。

スタートした森やぬけ穴の右側の部分では、影はまだ弱い。だからこのあたりでチャンバラをやると、あっさりやられてしまう。そ

れと赤忍が煙玉を持っている時も、もちろんダメだ。

この裏ワザ、最初の頃はよく失敗すると思うが、それにめげないで何度も何度も練習して、自分のやりやすい場所を見つけてね。

霧姫を救い出したところで待っているのが、青葉の章の首領・双幻坊だ。ところがこの双幻坊、めくらましの術を使うらしく、なかなか手強い。

双幻坊をやっつける秘密は、ひらひらと飛んでいるチョウだよ。影が進んでとまったその木によじのぼり、手裏剣をチョウに投げつける。命中したら色が変わるから、木から降りて双幻坊とたたかうと、すぐクリアー。

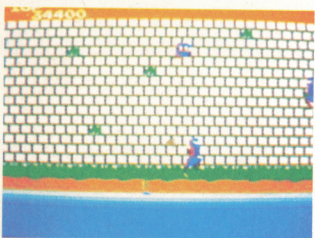
赤忍の煙玉には、注意しろ

1 森のシーンで、青忍や赤忍をやっつけせっせと水晶玉を取っていると、突然出現するのが術丸（赤色）と点丸（灰色）だ。

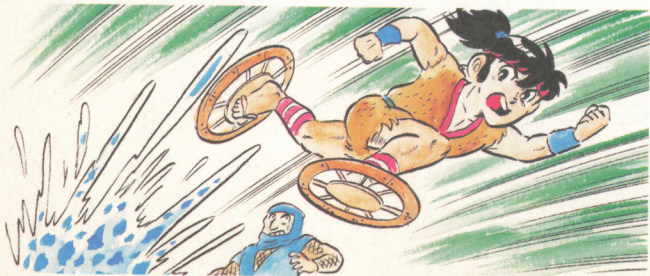
点丸に触れるとたちまち１万点のアップだから、せこく青忍をやっつけてるより楽だとすぐとびつきそうだが、ちょっと待った！

2 影がやられるのはほとんどが赤忍の投げる煙玉だが、じつはこの点丸がワナになっている。点丸を取ることに夢中になっていてペースをくずしたところへ煙玉を持った赤忍がおそってくる仕掛けになっているんだ。

らくちん。敵が自滅するぬけ穴の裏ワザ

1 13ページの裏ワザのところでちょっと触れたが、ぬけ穴のシーンでは、A、B両ボタンを押したまま、＋ボタンをずっと下にしておこう。

すると、ほら見て！　忍者たちが、次々と水の中にとびこんでいくよ。

きみはなにもしないで、じっと水の中にもぐっているだけで、クリアー。うっそー!!

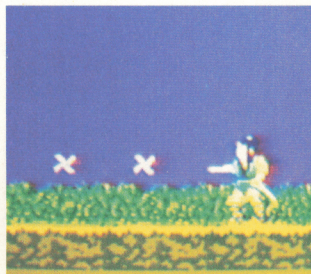
ただし１UPする増丸（青色）が出現したら、とびあがれよ。

隠しキャラでハイスコアだ

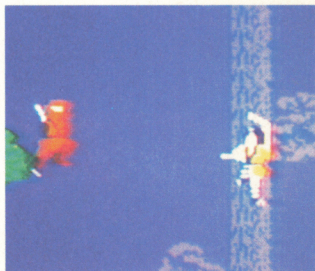
水晶玉を取ると、こんなに有利になる

1 青忍や赤忍を何人か倒すと隠しキャラの水晶玉が出るのは、きみたちもよく知ってるよね。

じつはこの水晶玉は、このゲー

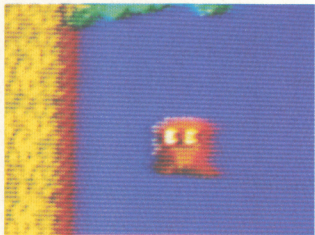
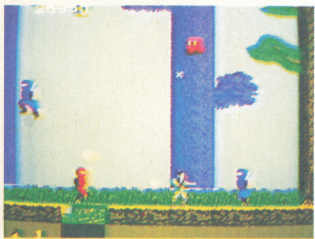
ムでは、かなり大きなヒントになっているんだ。ためしにきみたちの力で、どの木のまわりでいちばん水晶玉が出るか、マップをつくってみよう。

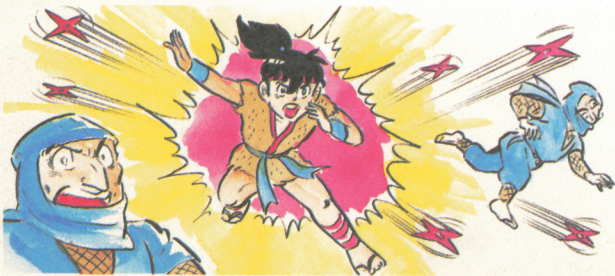
2 そう。いちばん右端の太い木と、真ん中の木のあたりには、5〜6ヶ所あるね。つまり

ここは、敵忍者がよく出没する地点なんだよ。その反対に14ページで紹介した右側の2本の紫の木の付近は、比較的安全地帯といえるだろう。

3 水晶玉を取ると、影の持っている手裏剣は大きく2倍になり、もちろん強力になる。したがって少々危険な地域へでも、どんどん入って行こう。水晶玉のミラクルパワーが失われて、手裏剣がまたもとの大きさに戻ったら、

影を比較的安全な地域に移動させて水晶玉を取るまで待とう。

水晶玉を取るたびに緑、黄色と2回影の服の色が変わるが、1回目が手裏剣のパワーアップ、2回目が防ぐ力の強化なんだ。そして水晶玉を取りまくると、影は、ほとんど無敵になるぞ。

赤い術丸をとって、無敵になろう

1 プレイを始めてすぐの頃、影は、まだそれほど強くはない。こんな時ぜひとも欲しいのが、赤い術丸だ。

術丸には2種類の力があって、最初に発揮するのは〝分身の術〟だ。これを使うと、影の攻撃範囲はぐーんとアップして、得点もどんどんかせげるようになる。そして2つに別れた影がしだいに近づいてくるのが、術がそろそろ切れるよという合図なんだ。

2 もう一つの力は、〝阿修羅の術〟と呼ばれる。阿修羅とは鬼のように恐ろしく怖い人間のことだが、影が使うと、そんなおどろおどろしい言葉のイメージがすっとんじゃって、かわいらしいね。

阿修羅の術を使うと、手裏剣が四方八方に飛んでいって、敵をバタバタと倒す。なんとなく「グーニーズ」のギャングの、音符攻撃に似ていないかい？　とにかくこれも、ぜひ欲しい力である。

おもしろ画面大集合！

ラインダンスをする影とバレエを踊る赤忍

1 前のページで紹介した〝分身の術〟になった時、＋ボタンをすばやく左右に動かしてみよう。そうすると影は、まるでラインダンスを踊っているように見える。なかなか見ごたえのあるおもしろ画面だぜ。

そういえば、もう一つ。赤忍が影と接近してたたかっている時に

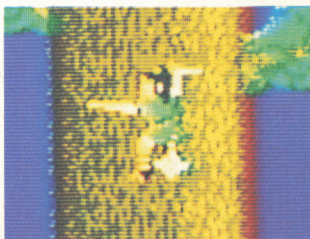
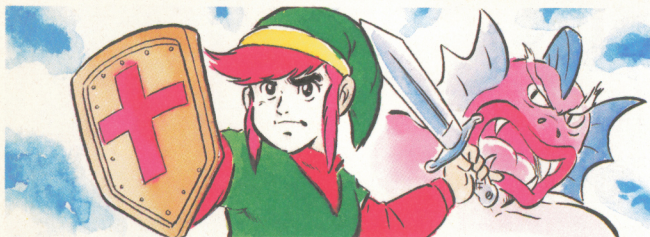
スタートボタンを押して、静止させてみよう。うまくタイミングさえあえば、赤忍はバレーのプリマドンナよろしく片足をあげ、それを影がささえているという、あのバレー「白鳥の湖」顔負けの珍画面が出現するぜ。

でも考えれば、忍者バタバタの「雅の術」がいっちゃんおもしろい。

げ、げえっ。オナラをしながら木登りする影

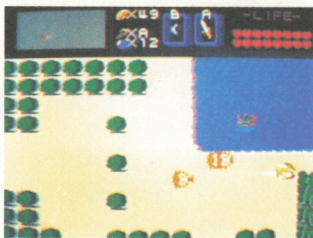
1 ジョイボールを使うといろんな遊びができるが、これもその一つだ。例によって、目盛は▶と▶▶の中間。

こうしておいて、森のシーンで水晶玉を取り、大きな手裏剣を出せるようにしておくんだ。そして影を木の上へのぼらせよう。

どうだ、大きなオナラをしながら影が木をのぼっていくだろ？（タイトーさん、ごめん）

ゼルダの伝説
（ディスク版）

1 「ゼルダの伝説」は、ディスク版の第１号で、各地にちらばったトライフォースの小片を、いろんな冒険をしながら全部集めるというロールプレイングゲームだよ。

主人公は、リンク。スタートした時はハートをすぐ全部白くして負けてしまう、弱い少年なんだ。

だから最初は周辺部をウロウロしながら弱そうな敵とたたかい、通貨ルピーをせっせと集めてはより強い武器を手にいれて、パワーアップするしかない。

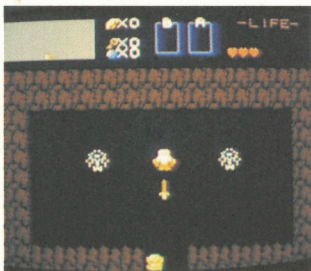
ただこのゲームのうれしいところは、いつでも中止することができるということなんだ。まだ宿題が残っていたりなにか急な用事ができた時は、それまでのプレイし

たデータをディスクに覚えさせておける。そして次にプレイを再開する時、すぐその続きから始められるよ。これは、とってもうれしいことだね。

さて、ゲームは地上と地下迷宮を行ったりきたりして進行するがその導入部分を解いてみよう。

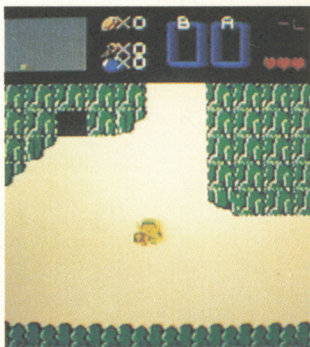
トライフォースへの近道①

さぁリンクは、剣をもらって旅立ちだ

1 本屋さんに行くと、たくさんの「ゼルダの伝説」に関する攻略本、解説本が出ている。

なかには「これはスゴい！」と思う本もあるが、読んでもプレイする時さっぱり役に立たないのもけっこう多いから、買う時はよく選んで買ってね。

2 さてこの本のこの章では、ごく初心者にターゲットをしぼって話を進めていくから、かったるいと思う人は裏ワザのところまでとばして、読んでほしい。

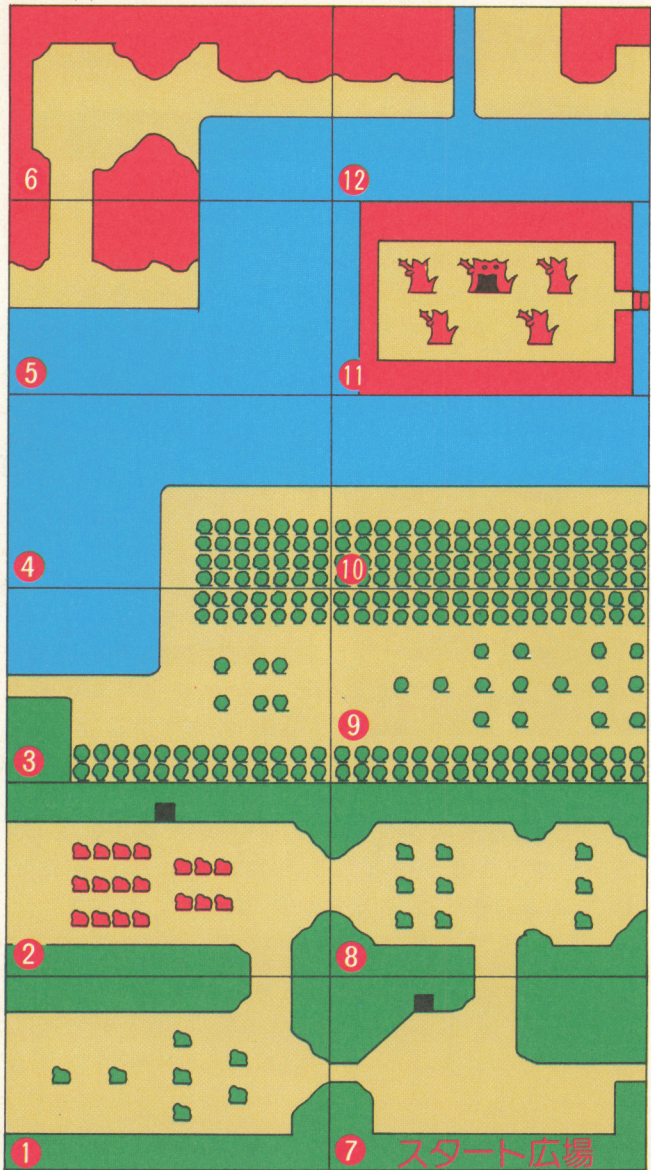
最初、リンクは、無防備な少年である。剣さえも持っていない。

そこでリンクの冒険は、まず剣を探すことから始まる。

3 なんとなく洞くつ入り口が気にかかるので、入ってみたらおじいさんがいて、リンクに剣をくれたんだ。そこで喜びさんで外へ出たが、道が東、北、西に分れているよ。さてきみは、どう進んでいくか？

これは〝裏ワザ〟というにはちょっと小技すぎるが、初心者には、便利なテクニックだから覚えておいた方がいいよ。

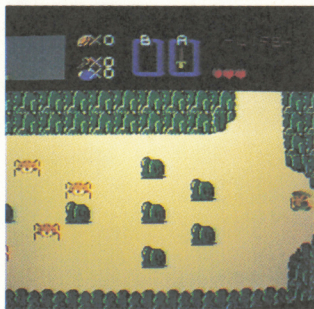
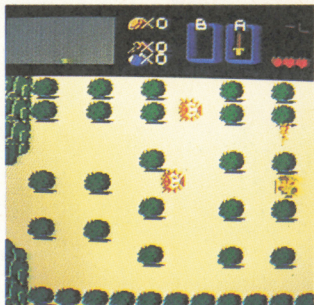
たとえばリンクが墓場の×××さんやレベル3へ行こうとする時、まだハートが少ないので、できるだけ無傷で目的地へ行きたい。そんな時、前に敵キャラがいたら、さっと洞くつに入ってさっと出よう。敵キャラがもたもたしてる間に、通過できる。

マップ(1)

6
12
5
11
4
10
3
9
2
8
1
7
スタート広場

トライフォースへの近道②

テクタイトやオクタロックとたたかおう！

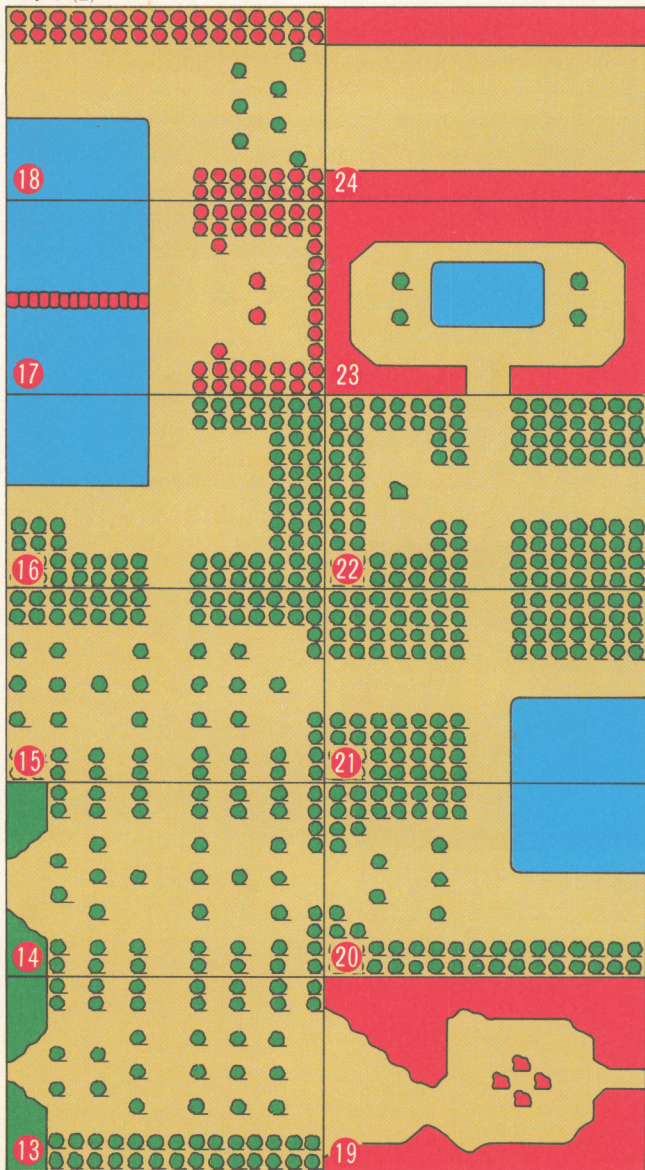
1 左のマップは、スタートの広場の部分である。そして次のページのマップ(2)がその東側、26ページのマップ(3)が広場の西側となっている。

⑦の広場を出発したリンクを、とりあえず①に進めてみよう。ここにはくもみたいな赤テクタイトがいるが、わりと簡単にやっつけられるからだ。

2 すこし自信がついたら、こんどは広場をはさんで東の

反対側、⑬へ行ってみよう。ここにはタコみたいな赤オクタロックがいるが、これもあっさりとやっつけることができるだろう。

なお、「ゼルダの伝説」では、体力（ＬＩＦＥ）はハートで表わしてあるんだ。つまりリンクがやられると、ハートが赤から白に変わる。そこでこのあたりの冒険はもうすんだと思った時など、赤いハートがほとんどないならわざとやられ、次の冒険に再スタートせよ。

このゲームでは、隠しキャラはないが、そのかわり隠し洞くつがたくさんあるぞ。それをバクダンやロウソクを使って、あるいは×の中に入ったりアモスや墓石に触れたりして、どんどんあばいていこう。

洞くつの中にはおじいさんやおばあさんがいて、ハートの水筒やマジカルソードをくれたり、ゲームを進めていく上での重大なヒントをくれたりするよ。

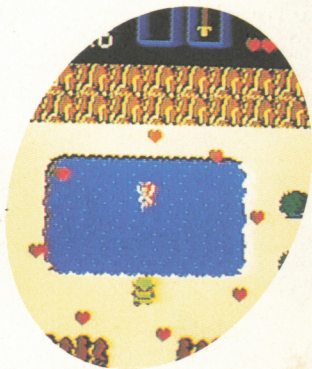
マップ(2)

トライフォースへの近道③

妖精の泉は、ハートを赤く回復してくれるぞ

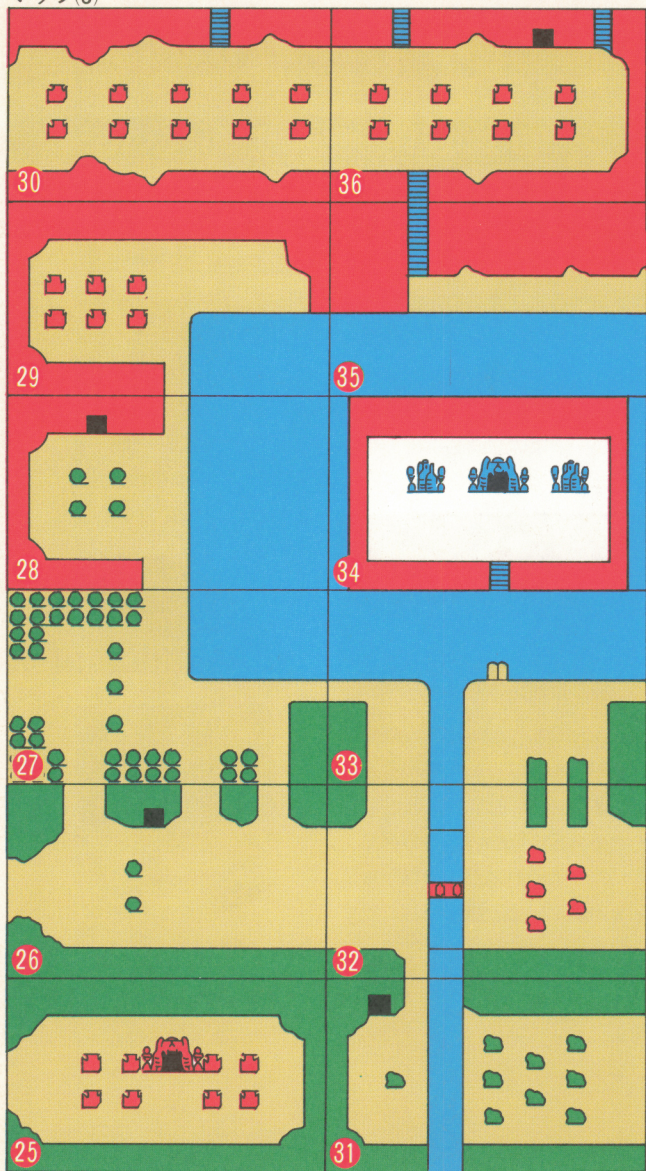
1 リンクをさらに東へ進めて⑲へ行ってみよう。ここには青テクタイトがいるが、これをやっつけると、かなりルピーが獲得できるんだ。もしここで時計が出たら、ラッキー。敵キャラは身動きできなくなるからである。

もう一つ東の画面もルピーをかせげるぜ。

2 こんどは、北へ進んでみよう。⑧、⑨、⑭、⑮はいずれも赤オクタロック4匹なので、やったりやられたりしながらルピーをためていって欲しい。がんばってね！

3 だいぶたたかいに慣れてきたら、もうちょっと足をのばして、㉓の妖精の泉まで行こう。㉑は花の化身ピーハットと湖に住む半魚人ゾーラが現われるが、弱いうちはたたかわないですりぬけた方が、無難だよ。青、赤のオクタロックが出る㉒を通過すると、妖精の泉である。

隠れ洞くつに住んでいる商人のなかには、ハートさえも10ルピーで売るやつがいるくらいだから、リンクの活躍するこのハイラル地方も〝万事がお金〟の国なのかもしれないね。

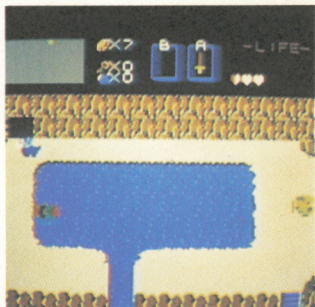
ゲームに慣れてきたら、はるか東×の半島か、①の岩の下どこかに隠れている〝ギャンブルじいさん〟とマネーゲームをしよう。うまくすれば、ルピーを取ることから解放されるぞ。

マップ(3)

トライフォースへの近道④

洞くつを見つけたらどんどん入ろう

1 こんどは、妖精の泉を基地にして、この付近を探険してみよう。ハートの赤が１つぐらいになったら、めんどうでも泉に戻って必ず赤くすることを忘れずにね（このやり方は、ずっと西側のところで××のおじいさんを訪ねる時も、同じだ）。

まず㉒東隣り画面。ここの洞く

つの商人は、②の洞くつの商人に比べて、マジック××××が30ルピーも安いことが、入ってみたらわかったぞ。つまりこのゲームでは、マップをつくってきみが実際に得た情報をどんどん書きこんで

いくと、攻略が速くなるようにつくられているんだ。

2 これで、もうやり方はわかったと思う。あとは㉛の洞くつにいるおばあさんをたずねてみよう。そしてそれがすんだら、はるか北の山奥の洞くつに住んでいるというおじいさんを……。

こうしてゲームは進んでいく。

まず地上でいろんなアイテムをそろえたら、いよいよリンクを地下迷宮に進ませよう。地下迷宮は１～９まであって、いずれも複雑で、地上とはまたちがった敵キャラが待ちかまえているんだ。レベル１をクリアーすれば弓とブーメランが手に入る。ところで地下迷宮をクリアーするのに便利な裏ワザは、ハートを全部赤くして入り、遠くから敵に剣を投げつけよう。

これが裏ワザ

カギがなくても地下迷宮を進めるぞ

1 もしきみが、かなり早い時期に、レベル１の地下迷宮「イーグル」に進んだとするよ。

地下迷宮には、全部の敵をやっつけないと閉められた扉があかなかったり、真ん中のブロックを押

さないと扉があかなかったりと、いろんな部屋があるんだ。

そんな仕掛けの１つに、地下迷宮１に入ってすぐキーがないと前へは進めないというのがあるね。

2 ところがせっかちに「イーグル」にきたものだから、

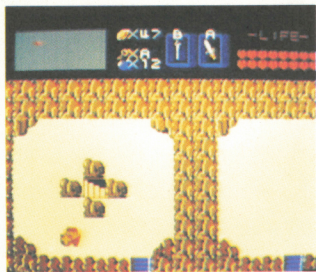
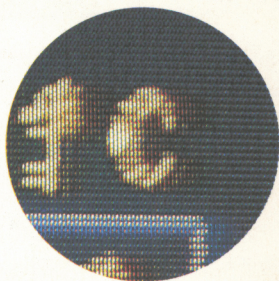
きみは、キーを１つも買ってこなかった。あわてて買いに行こうにも100ルピーはするし、マジカルキーにいたってはレベル８でないと手に入らない。困ったな！

そんな時、あせらずに、一度リンクを地上に出してみよう。そしてもう一度地下迷宮に入っていくと？　不思議なことに扉はあいているんだ。あっけないけど、役に立つ裏ワザだね。

まだゼルダ姫に会えない、きみへ。やっぱりこのゲームにも、「裏ゼルダ」はあったんだよ。レベル９「デスマウンテン」でガノンをやっつけ、ゼルダ姫に会えれば、裏ゼルダへの道はひらける。

でも、とても無理。ちらっと見てみたいというきみは、名前登録に「ＺＥＬＤＡ」と入れてごらん。登録画面で剣を持っているのが、表とちがうしるしだ。

パワーブレスレットを取って、ワープしろ

1 きみは、もうパワーブレスレットは手に入れたかな。パワーブレスレットは墓場を通りぬけて東へ2画面、北へ1画面、さらに東へ1画面移動した、石の兵士たち（＝アモス）が立ち並ぶ場所にある。リンクが触ると動きだすアモスの、どれかが持っているよ。

2 このパワーブレスレットが手に入ると、じつはワープができるようになるんだ。ワープできる場所は、4ヶ所ある。⑲と㉒、25ページで紹介した〝東×の半島にいるギャンブルじいさん〟から2画面左、パワーブレスレットを見つけた場所から1画面左のどこかにあるよ。

3 ワープゾーンを使うと、もう途中で毎度おなじみの敵（ドジなぼくなんか、同じ場所で赤オクタと500回以上はたたかったぜ。いいかげんにあきたよ）とたたかわなくても、自分の思うところへ、らくーに行けるようになったんだ。

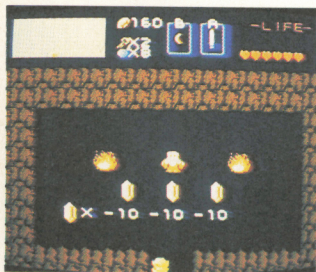
なお、このワープゾーン⑲にはもう1つ秘密が隠されていたんだ。×の岩を動かすと同時に笛（レベル5で手に入る）を吹いて、リンクがたつまきに巻きこまれると、あっ、もう1つ、別の穴が！

じつはもう1つ、ワープゾーンがあるんだ。とはいっても、これは変てこな裏ワザだけれど。妖精の泉まで行ってハートが赤く回復しはじめたら、すばやくスタートボタンを押し、同時にコントローラーⅡのAボタンと＋字ボタンを上に押して、ゲームを中断させる。そして「ツヅケル」の画面が出たら、スタート！　ほら、全部赤いハートになって、広場へワープしたよ。

おもしろ画面大集合！

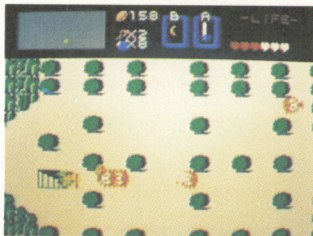
こわい、こわ〜、やっちゃんじいさんもいるぞ！

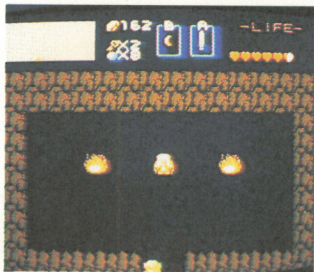
1 23ページでも述べたようにこのハイラル地方の地下洞くつには、じつにさまざまな人が住んでいる。

その中でもユニークなのが〝ギャンブルじいさん〟だが、このおじいさんとのゲームに勝ち続け、

リンクは255枚！（勝ちすぎると＋50なんて言いながら、出さないぞ）。

かと思うと、１度勝ったのに味をしめ、200枚以上あったのにスッテンテンになってしまったキッズもいる。まっこと人生の縮図を見ているようだね。

ところでこの〝ギャンブルじいさん〟意外にシビアで、９枚以下だと無視するぞ。

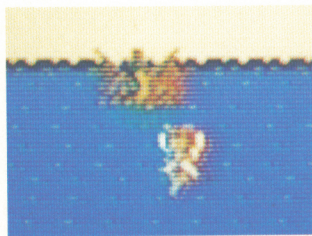
2 そうかと思うと、「××××だよ」といって、×××をくれるおじいさんもいるよ。これ

は、うれしいね。だがなんといってもきわめつけは、ある隠れ洞くつにいる〝やっちゃんじいさん〟だ。期待わくわく洞くつに入ったら、「××の修理代よこせ！」とすごむんだから、こわ〜い。

実害はなかったけれど、しゃくだから、火をぶつけてやったぞ。

3 おばあさんの中にも、えげつないやつがいる。ただや××ルピーでは教えないというから、大金を持っていったんだ。だのに、ただ取り。そりゃないぜ！

4 かと思うと、もうろくしたのか、舌がもつれてしまうおばあさんもいるよ。これは、どこでもできるバグだ。ルピーを支払って、おばあさんが情報を話しだした時に、さっと外へ出よう。

そしてもう一度洞くつに入ってみると、おばあさんは、内容のわからないことをしゃべっているよ。

フォーカス!! 泉の妖精には男がいた!?

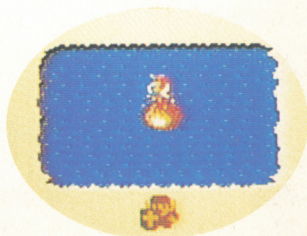
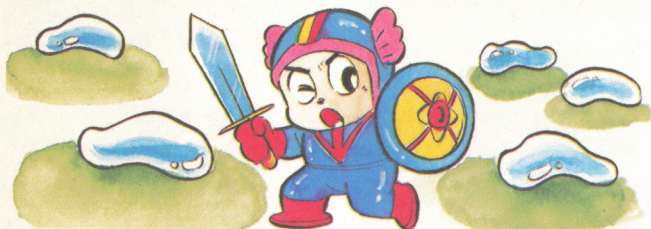
1 かわいい顔をしているけれど、じつは泉にいる妖精には男がいて、2人は同棲してるんだ。などと言おうもんなら、うっそー!! という声がとんできそうだが、これは本当に本当の話なんだ。

疑う人は、ハートを赤くしてもらったあと、体を半分泉に乗り出して笛を吹いてごらん。たつまきが現われリンクをさらっていくとそろそろいいかい? と、あの半魚人ゾーラのやつめが姿をのぞかせるよ。

びっくりしたなあ、もう。

泉の妖精はファッション感覚バ・ツ・グ・ン

1 そういえば、誰も見ていない時、妖精がスカートをはいて泉でファッションショーをやってるのは知ってた?

これは、ジョイボールを使ったおもしろ技だよ。泉にきたら、リンクを泉のむこう側に行かせよう。

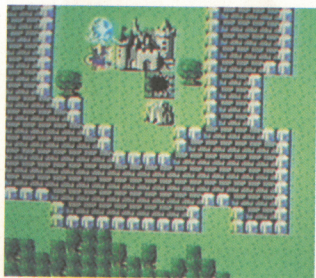
そして妖精の真うしろに立ったら、Bボタンを押して、妖精に激しく火を吹きかけるんだ。タイミングがあえば、妖精は真っ赤な球状のスカートをはいて、ファッションショーを始めるぞ。

ハイドライドスペシャル

1 「ハイドライド・スペシャル」は、そもそもはパソコンで大人気を博した「ハイドライド」を土台にしてできた、本格的なロールプレイングゲーム。ちょっと頭を使うけれど、その分より

HYDLIDE
SPECIAL
PUSH BUTTON !
TOSHIBA EMI
©1986 T&ESOFT

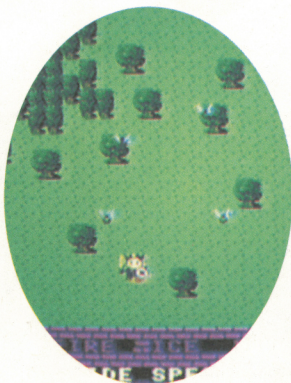
〝のれる〟ゲームだよ。

最初は弱い主人公のジムが、いろんなアイテムを取ったり、敵キャラとたたかって経験をつんだりして強くなり、そして最後には魔王バラリスとたたかうんだ。

2 じつはこのゲーム、そのたたかった結果をパスワードにして覚えておき、そしてプレイしようと思った時、そのパスワードを打ち込んでゲームを再開する、じつはそんなシステムをとっている。だからぼくのパスワードをちらっと披露すると、「KJK4C5E292YPBI」「72KA4BF59WYCDH」「KYP7LDTCCU11EL」「EUMH7BP6D81FLL」といったぐあいに、25並んでいる。

さあ、きみもがんばって、バラリスに会えるまでたたかおう！

これが裏ワザ

3スクロール移動すると、ワスプは消える

1 ジムが、魔王バラリスと対決して勝つためには、なんとしても妖精（フェアリー）1を取らねばならない。ところが妖精の木以外には、ワスプ（毒バチ）が隠れているので、始めはここでつっかえてしまう。なんどやっても、失敗。やーめた！　と、投げ出してしまう人もいるんじゃないかな？

2 そこで、便利な裏ワザを教えよう。わざと木に（画面の）下側からぶつかってワスプを出し、すぐ下へ逃げるんだ。それから右へ（左でもいいよ）移動して、こんどは上へ移動しよう。そして元の場所へ戻ると、ほーら、ワスプはいなくなっているぞ。

つまりこのゲームでは、画面を3回変えて元へ戻る（3スクロール）と、最初の状態になっているんだ。だからこれを利用して何度も試みれば、妖精1は必ず取れるよ。

まずジムを強くすること、これが最初のテーマである。だから先へ進まないで、スライムやコボルドをせっせと倒して、LIFEを30までにUPしよう。(「ゼルダの伝説」のハートマークに、よく似ているね)。

LIFEが30以上になったら、先へ進んで、こんどはローパーやゾンビとたたかうんだ。

LIFEが50以上になったら、いよいよゴブリンとだ！

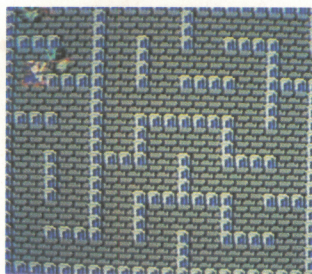
必殺バラリス仕置人・ジムの戦法はこれだ

1 必殺バラリス仕置人のジムは、いくつかのモンスター必殺テクニックを持っている。

まずその第1は、「ヒット＆アウエイ殺法」。これはモンスターにアタックしたら、すぐうしろに逃げて、体の回復をはかるというやり方だよ。

2 第2は、「バックアタック殺法」である。これはモンスターのうしろに忍びよって、うしろからアタックするといういささかひきょうな手だが、モンスターは前は強いがうしろはからきし弱いやつばかりなので、意外と勝っちゃうんだ（動く石、動く木などには、きかないぞ）。

3 そして出た！　ジムの㊙必殺ワザ「足踏みアタック殺法」だよ。これは地下迷宮で威力を発揮する。ジムを壁から体半分出した状態にして、＋ボタンを壁の方に押し続けると足踏みばかりしているが、これがめちゃ強い。

敵がきたら、AボタンでKOだ。

ＬＩＦＥ30からスタートしてみよう

1 いつまでたっても、たたかう相手はスライムやコボルドばかり。ライフメーターもなかなか30まで行かない。おもしろくなーい、もうやめよーかなあ、なんて思っているきみに、ここはひとつ秘密のパスワードをプレゼントしちゃいましょう。

いいかい、「ＥＲＬ７９ＢＥ５９ＲＹ１ＢＩ」と、パスワードを入れてごらん。ライフメーターが30、つまりスライムを100匹殺したところから、スタートできるんだ。

2 ライフメーターが30になれば、もう大丈夫。いままできみをいじめまくったスライムや

コボルドなんて、もう目じゃない。簡単にやっつけられるだろ？

さて元気が出たところで、さっそく地上の迷宮をクリアーしよう。

とはいっても、すぐ入り口から入っていくのは軽率。迷宮の外からローパーをやっつけると、意外にうまくいくぞ。

パスワードをいろいろ覚えてしまうと、本当にこのゲームが２倍も、３倍も楽しくなるよ。たとえば宝物はいらないけど生命力はいっぱい欲しい、そんなきみは、「ＡＱＥＧ６ＢＢＡＧＭＢ２Ｂ４」とパスワードを入れてみよう。ＬＩＦＥ（生命力）、ＳＴＲ（腕力）、ＭＡＧＩＣ（魔法）はいずれも90なのに、ＥＸＰ（経験）０、宝物はなし！　といった変なジムが！

パスワードを使えば、こんなシーンも見れる

1 もちろんパスワードを覚えてしまえば、まだ一度も行ったことのない場所へでも、簡単に行けちゃうんだ。

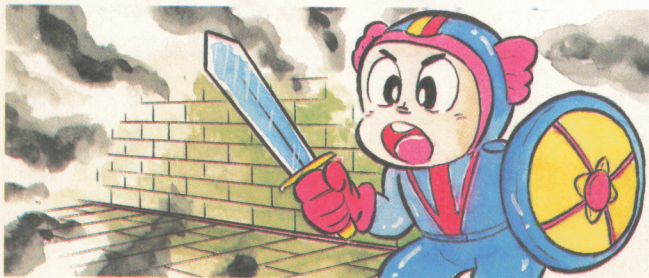
たとえば、おもしろ画面の１を

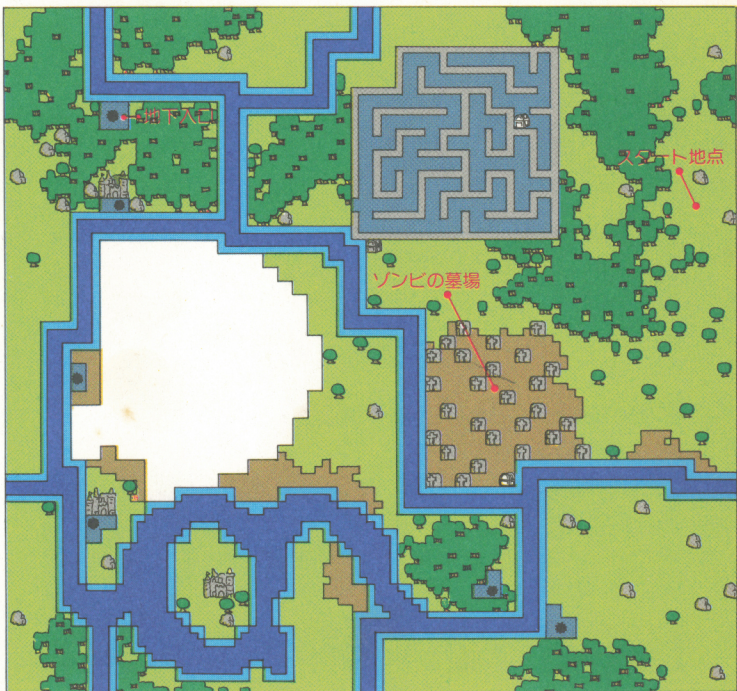
どうしても見たいと思っても、まだそこまで行ったことのない人は絶対見ることはできないね。そんな時には、「7UF94EF4BS8YQG」とパスワードを入れてごらん。ほら、突然ジムは、サンドウォームのいる砂漠地帯に出現したぞ。

2 そうかと思うと、おもしろ画面最後でせっかくぼくが説明しても、まっさかー、川の水

がなくなってしまうなんてー?!と、全然信用しない人がいるかもしれない。

その人は、「73DCARZ15UEL2H」とパスワードを打ってごらん。どう？　川の水がないでしょ。納得した？

このように自分でパスワードを見つけるのも、おもしろいぜ。

これがフェアリーランドのマップだ!

パスワードと組み合わせて楽しもうぜ

もちろん熱心なハイドライド・ファンにとっては、フェアリーランドは暗記しているほど知りつくした土地だが、パスワードだけで砂漠のサンドウォームとたたかったりしている初心者（大胆な！）には、まだマップが頭の中にちゃんと入ってないんじゃないかな。

そんなきみたちのために、地上のマップの重要なところを紹介しておこう。だからきみたちは、このマップを参考にして、パスワードでジムを自由自在にどこへでも旅させて欲しい。

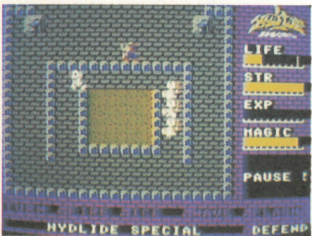
どう？　これでフェアリーランドがぐーんと身近になったでしょ。

おもしろ画面大集合！

なんと!? ぶきみな足跡があらわれたぞ

1 このおもしろ画面は、フェアリー2が捕まっている大陸の砂漠地帯で、見られる。この時ジムの魔法は、WAVEにしておこう。4本の動く木にちょっかいを出し（知っている人は、わかるね）、すぐ隣りの砂漠に足を踏み入れたらサンドウォームがどっと襲ってくるから、これを横に3匹並ぶようにしむける。ここのところが、ちょっと難しいぞ。

うまく横に3匹並んだら、いっきにWAVEを出すんだ。みごとに3匹を一度にやっつけると、画面が光って、ジムたちが消えてしまうぞ。すぐそのあと、画面にでっかい足跡があらわれる。な、なんだ、これは?!

地獄の奥でのぞいたスケルトンの盆踊り

1 スケルトンは、バラリス親衛隊の中でも最強をほこっている。そして城のいちばん奥の部屋で、じっと墓守りをしている。

そんなスケルトンだって、年に1度ぐらいは楽しく、お祭り騒ぎをしてみたいだろうね。そこでジムをスケルトンの前まで行かせると、必死に追っかけてくるから、逃げさせよう。そのスケルトンの様子が、まるで盆踊りのようだよ。

あ〜ん、閉じこめられたよ。どじなジムだ

1 ファミコンキッズの1人が、すぐ宝物が取れるパスワードを教えましょうというから、教えられたパスワード「HA4FQADHBF7P17」を、さっそく打ち込んだんだ。

するとなんじゃ、これは?! 宝物は壁の向う側で取れず、おまけにジムは地上迷宮に閉じこめられてしまって、出るに出れないよー。

ローパーが時々なぐさめにくるが（襲ってきてるのかな)、こんなやつと一緒じゃ、みじめだよー。

じつは川の水には、秘密があったんだ！

1 あのスケルトンを盆踊りさせた部屋（38ページ参照）に、でーんと1つだけ、大きな墓があったね。あれは、いったいなんなのだろう？ きみはそう思わ

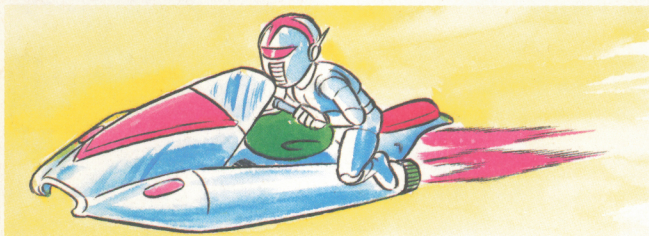
なかったかい。

思ったきみは、スルドイ！ そこでジムに、上から下から右から左から、アタックさせてみた。下からアタックさせてみたら、うまいぐあいに出口が開いたよ。そしてこれをたどって行くと、ブラックアーマーの迷宮に通じていたんだ。

2 地上に脱出するまでも、あの墓はなんだったんだろうな？ と、ずっと気になっていた。

だが地上へ出てみたら、すぐ答は見つかったぞ。だって目の前の川の水が、すっかりなくなっているんだもの。

そっかあ。あの墓は、ちょうどお風呂の栓と同じように、川の水をせき止める役割をしてたんだね。

©Nichibutsu

セクロス

1 「セクロス」は、バイクどうしが激しくぶつかり合うチェイスシーンが話題の、新しいシューティングゲームだよ。

目的は、新しく開発された小型ホバーリングバイク・ギルギットペトラを操縦して、地下を通りぬけ、地上に残されたペトラ人を救出すること。

バイクチェイスがすむと、銀河のようなスリップゾーン、砲台ゾーンでの敵エネルギー砲台との攻防。そしていよいよ最後には、また銀河のような地下での、恐竜バルタンクとの対決なんだ。

2 まずこのゲームにうまくなるには、地形を覚えることが先決である。エネルギーパックやペトラ人に気をとられていると、障害物にぶつかったり、敵のえじきになるぞ。それがすんだら、こんどは白か黄色のパワースターを取って、ギルギットペトラの戦闘力アップだ！

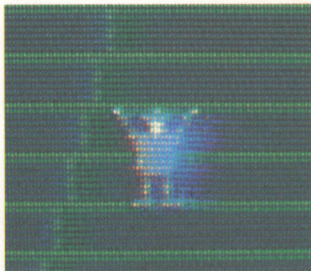
じつはこのゲーム、まだ裏ワザが少ない。きみとぼくでは、どちらが早く裏ワザを発見するかな？

これが重要キャラだ

これだけは覚えて欲しい！ 重要キャラ

1 ケノバームは、撃って赤くすると白いパワースターを出現させるので、なんとしても気をつけておこう。でも無理してケノバームを撃とうとすると、逆に必ず障害物にぶつかってしまい、やられるよ。

2 レーダーブイが最初に出現するのは、砲台ゾーンの真ん中あたり。ぜひ欲しいが、取ろうともたついていると、ガビアムの弾にやられてしまう。その次はアプトンらの前。上下にリズムを合わせて、うまくやっつけよう。

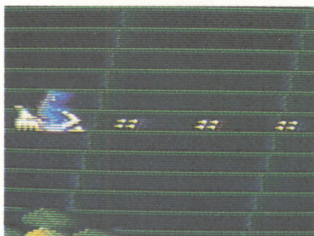
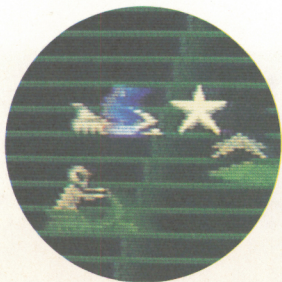
3 意外とじゃまになるのが、このペトラ人。動きが鈍くなるわ、エネルギーは食われるわで、いいとこなし。そこでふつうは救出しないで、スリップゾーンで大量に取ろう。

4 恐竜バルタンクは、さすがに強い。したがってこいつをやっつけるには、ただやみくもに突っ込んでいくのではなく、上下に動きながら敵の弾をかいくぐって、やっつけよう。

こうやって攻略しろ

最初にまず、白いパワースターを取れ

1 このゲームは、ループ背景になっており、1パターンが終るとまたスタートに戻った感じで、次のパターンに移行していく。そして第1パターンは、前に述べたようにバイクチェイス、スリップゾーン、砲台ゾーン、恐竜バルタンクとの決戦の、4つに分かれているんだ。

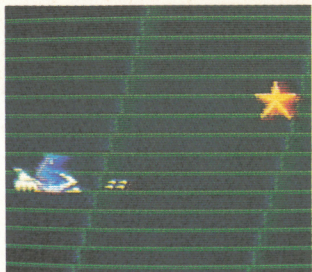
2 さっそくバイクチェイスから見ていくと、まずその動きの激しさにビックリしてしまう。敵バイクにがんがんぶつけられて、両側や障害物にやられてしまうんじゃないかと、ひやっとした読者も多いんじゃないかな？

でも何度も何度も練習して、目が慣れてくると、ぶつけられてもそんなに影響を受けないことがわかってきたね。できるだけうしろ（つまり画面の左側）にいて、敵バイクを撃ちまくろう。

3 次に早い時期にケノバームをやっつけて、白いパワースターを取ることだ。ギルギットペトラを画面の中央より上を走らせておいて、最初のケノバームをやっつけると、あとは楽勝になるぞ。だが失敗しても、あせることはない。こんどは下側へさがって、ケノバームをやっつけ、ついでにエネルギーパックをいただくという手もあるぞ。

砲台ゾーンは、3連射でどんどんスコアUP

1 スリップゾーンは、うまくいくだろう。さて問題は、難敵が多い砲台ゾーンである。

さっそく入ってすぐの恐竜化石やケノバームのいる付近で、いやなターロンドームが待ち伏せしているぞ。この時、連射の状態でなければ、きみはかなり苦しい。指先を器用に動かしてすりぬけるしかない。

2 おっと始めてのレーダーブイだ(41ページ参照)。うまく取れよ。取り逃がすと、ガビアムが待ってるぞ。

3連射になると、本当に気持ちいいね。時々とんでくる弾を上下や左右によけていれば、どんどん

進んでいく。ところがもしきみが白いパワースターも黄色いパワースターも取れず、いま単射だとしたら、次から次へと襲ってくる敵キャラの砲弾に、悪戦苦闘しているんじゃないかな？「こんにゃろ、こんにゃろ」なんて言っちゃったりして。パワースター取れよ。

ケノバームをやっつける時はもちろん、できるだけ敵を倒してスコアーをあげたい。そう思っているきみには、こんなテクニックはどうかな？

＋ボタンを常に上下に振動させるようにしてごらん。そう、指の先が震える感じで。これをするとしないでは、白いパワースターの出し方が断然ちがうよ(しない場合は、赤からスターに変わる直前にぶつかる)。

これが裏ワザ

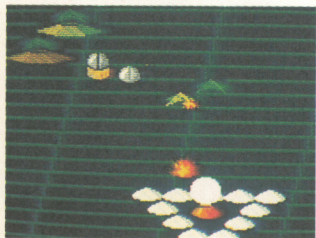
セクロスに、コンテニューモードがあるよ

1 「セクロス」は、なかなか難しいシューティングゲームなので、あともう一歩というところで、ゲームオーバーになっちゃう人も多いんじゃないかな。

スリップゾーンが終ったところで、あるいは砲台ゾーンを通過したところでGAME・OVERになったら、AとB、それとスタートボタンを同時に押してごらん。

またそこから始まったら、このゲームにもコンテニューモードがちゃんとあるよ。

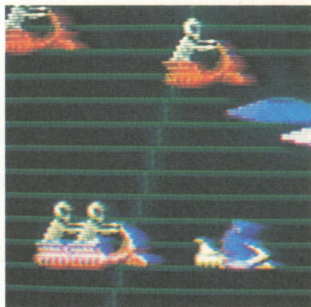
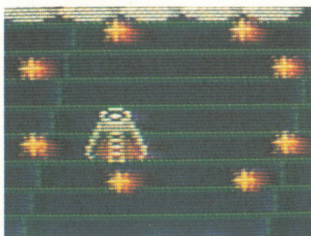
砲台ゾーンでは、上の壁をこすって通過だ

1 砲台ゾーンの最初の難関は、恐竜化石やケノバームのいるところにある、ハサミのようなドームから弾を出す、ターロンドームだろう。ここは狭い場所を通りぬけていくにもかかわらず、どんどん弾を撃ってくる（43ページ参照）。すぐにやられてしまう。

そこで思い切って、逆の上部の側をこすりながら脱出してみよう。

壁でこすると（このおもしろ画面、知ってた？）エネルギーがかなり減るが、ここは死角らしく、あっさりと無傷で通りぬけられたぞ。バンザーイ！　でも頭をぶつけたギルギットは、こぶだらけ。

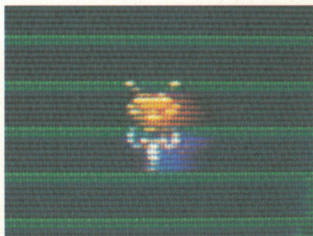
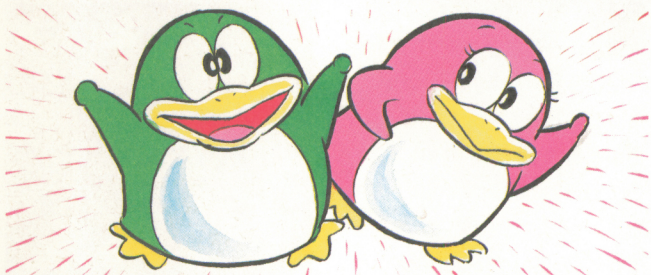
おもしろ画面大集合！

見〜ちゃった。ピンクバイクの2人乗り

1 バイクチェイスシーンで、いろんな色の敵バイクが出てくるけれど、赤バイクがいちばん強いんだ。でもってバイクをぶつけたりぶつけられたりしていると、あらら、2台続けて走ってきたピンクバイクがぶつかって2人乗りしちゃった！　おまわりさんに言いつけちゃおっと。

ありゃ、なんだ!? 弾は米のマークだぞ

1 砲台ゾーンに入る時、両側に三角形をしたがえて、で一んとコムソーラがじゃましているね。さかんに赤い弾を撃ってくるが、この弾を拡大してよく見てごらん。こりゃ、お米屋さんのマークだぜ。

ピルプル星人ほか、変な隠しキャラが!!

1 「セクロス」には、隠しキャラもたくさんあるぞ。恐竜化石に隠れているピルプル星人、砲台ゾーンで出てくるブレイン(1万点！)は取扱説明書にものっているが、スリップゾーンではブーツも出る。さらに砲台ゾーン・ミラーラークがたくさんあるところを3連射すると、出たあ?!

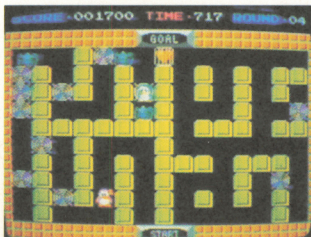
©ハドソン

バイナリイランド

1 「バイナリイランド」は、かわいいぺんぎんのグリンとマロンがスプレーをかけながら（Aボタンを押す）くもの巣やくもをやっつけ、画面の中央上部で

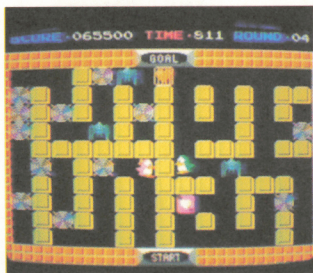
ハートマークをつければその面クリアーというパズルゲームだよ。

ところがこのグリンとマロン、+ボタンの操作と反対方向に動くから、やっかいなんだ。たとえばもしきみが右へ進ませたいと思って+ボタンを右にすると、ぺんぎんたちは逆に左に進むというぐあいである。

2 なれないとなかなか難しいけれど、画面もきれいだしBGMもセンスがいいので、トリが出てくる第9面あたりまでいけるようになると、きみも夢中になるんじゃないかな。

なおこの「バイナリイランド」は全部で99面あるが、ところどころにボーナス面が用意されていて、マンネリにならないように考慮されている。さあ、はたしてきみは何面まで行けるか？

これがコンテニューモードだ

Aとスタートボタンを押せ！

1 よっぽど頭が柔軟でないと、2匹のぺんぎんを同時に自由自在に動かすことは難しい。それでキッズたちがよくやる手は、どちらかを自分でくもの巣にひっかけ、もう1匹に神経を集中させる方法なんだ。それでも手持ちの3匹だけでは、すぐGAME・OVERになっちゃうよね。そこできみにだけ、コンテニューモードを教えておこう。ナイショだぜ。

2 プレイしていてもうあと1匹しかないなら、あらかじめ心の準備をしておこう。そして「end」の表示が出ると、すぐAボタンと、スタートボタンを押す。スタート画面になったら、一度スタートボタンをはなし、すぐまた押そう。

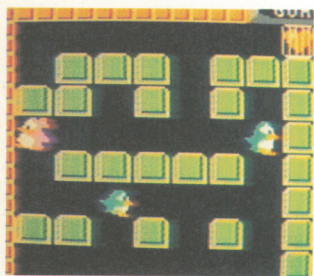
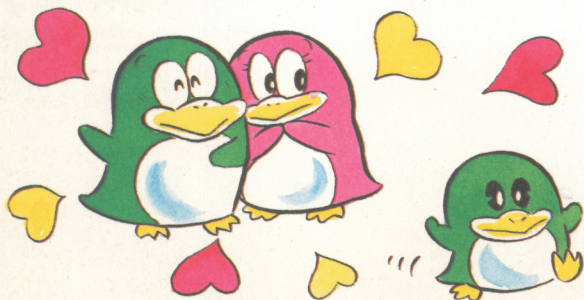
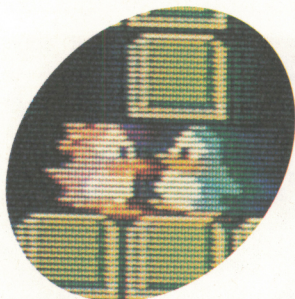
始めのうちはブロックの形も単純、くもたちも少ないので、スイスイとクリアーできると思う。さて問題なのは、第9面から登場するトリの妨害だ。こいつは、かわいい顔に似合わずグリンとマロンを入れ替えて、神経をかく乱させる。そこでそのしかえしといってはなんだが、第12面では、逆にトリを利用してハートマークをつけてやろう。この方がうまくいくぞ。

これが裏ワザ

グリンとマロンをくっつけると、ぺんぎんが

1 前項のコンテニューモードは大きな〝裏ワザ〟だが、ここではもう一つ、ゆかいな裏ワザを紹介しておこう。

横に広くなっていてくもの巣のない場所が、その舞台にいい。残り時間がかなりあったら、＋ボタンを右に左に操作してグリンとマロンをぐるぐる交差させてごらん。

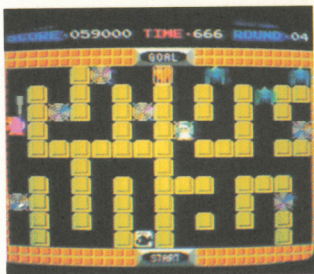
ほら、子どものぺんぎんが、突然うまれたでしょ。

2 かなり時間をかけて2匹のぺんぎんを交差させないと現われないし、はじめはなれないのでいいところで逆に遠ざけてしまったりするけれど、なれるとすぐに子ぺんぎんは出せるようになるぞ。おまけにこの子ぺんぎん、チョコチョコと歩く姿がかわいいだけでなく、くもたちをやっつけてくれるたのもしい無敵なんだ。

隠しキャラでハイスコアだ

1UPぺんぎんは、順番で決まった場所に

1 コンテニューモードを使ってなんど失敗してもその面からスタートし、どんどん99面に近づいていけるようになったが、だがそれだけではワンパターンであまりにも能がないよね。それなりに腕があがってきたら、できればあまりコンテニューモードの世話にならず、頑張ってみよう。

そこでこんどは、きみの実力を

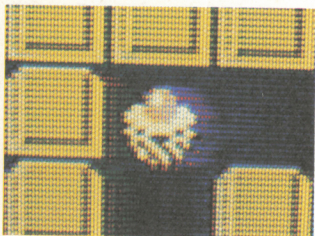
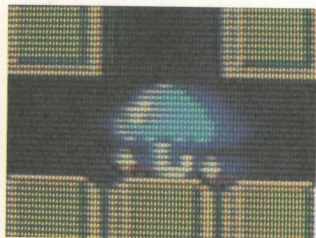
つける隠しキャラを見てみるよ。

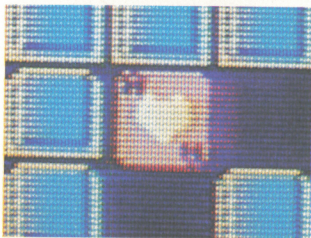
2 隠しキャラのうちで、いちばん重要なのは無敵くじらだ。これは文字どおり無敵だしぺんぎんたちの動きをすばやくさせるので、よっぽど遠いところに出現しないかぎり、ぜひとっておきたいね。なおこの無敵くじらは、くもの巣を7個こわすと出現するから、数をかぞえながらこわしていくと取る準備がしやすいよ。

3 次に重要な隠しキャラは、各面ごとに現われる場所が決まっているやつだ。たとえば第1面では「左面の下から3段目、左はし」、第2面では「右面の下から2段目、左はし」、第3面では、「左面の下から2段目、右はし」、第4面では「右面のいちばん上の段、左はし」、第5面では「左面のいちばん上の段、右から2つ目」……といったぐあいだ。ぜひ一度ためしてみようぜ。

4 もちろん、第6面では「右面の下の段、左から3つ目」、第7面では「左面の左から3列目、いちばん下」……とまだまだ続くわけだが、こんなのをいくつ紹介してもきりがない。自分で見つけ出した方がおもしろいぜ。

ところでこれらの場所に出現する隠しキャラには、じつは4種類あるんだ。①1UP増えるぺんぎん、②5000点入るバイオリン、③3000点入る土星、④1000点入るローソクが、それである。そしてこれらは、同じものが続けて出現したり、同じ場所に必ず出現したりすることはないよ。

ボーナスキャラには、こんなものが

1 もう一つ、隠しキャラがあるよ。これはくもの巣をある数だけこわせば、突然現われるもので、次の4つだ。

まずいちばん出やすいのはケーキで、500点が入るんだ。その次がかさで、これは1000点が入る。もしきみがコツコツかせいでハイスコアーを狙っているなら、かな

らず取れよ。

2 とはいうものの、隠しキャラに神経を使っていると、たちまちゲームがおろそかになり、

くもにやられたりするから注意すること。だから中級者ぐらいまでは、たてごと（2000点）やハートのエース（5000点）なら取ろうか、ぐらいの気持ちでね。

おもしろ画面大集合！

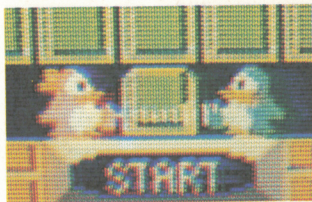
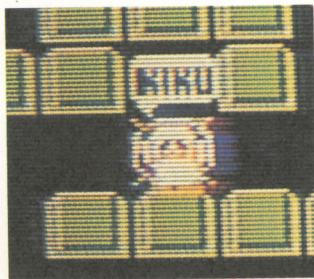
うわさの新人類ぺんぎんにあえるぞ！

1 プレイしていると、上半身がグリンで下半身がマロンという、新人類ぺんぎん「グリマロン」を時々見かけることがある。

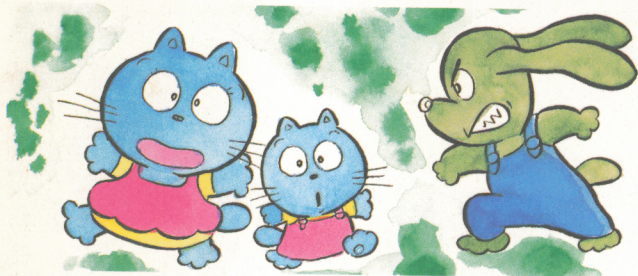
だがもっとケッサクなのは、りぼんをした男ぺんぎん・グリンを見かける時だ。これはグリンとマロンがぴったりと重なった時におこる珍現象だよ。原宿あたりを歩くと、「よ、ナウイぜ」とあちこちから声がかかりそう。

グリンとマロンが綱ひきしてるよ

1 コントローラーⅠとⅡのA、B両ボタン4つとリセットを押して、ゲームを始めよう。

名前が「KIKU」と「MEGU」に変わり、くもの巣にひっかかった時などはおたがいの名前を呼びあうよ。

2 これは、ジョイボールを使ったおもしろ画面だよ。目盛りを►と▶の中間にセットし、AとB両方のボタンを押して、スタートのところでおたがいをむきあわせてみよう。まるで綱ひきをしているみたいだよ。

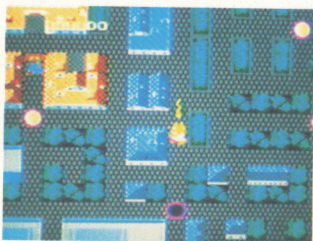
また両はしで壁を押さえて、「ぶるぶるぺんぎん」もできるぞ。

©ポニー

おにゃんこTOWN

1 「おにゃんこTOWN」は、街へとび出していったいたずら子猫マイケルを追って、母猫ミルキーが街のあちこちを探し、そしてぶじ家までつれて帰ってくるゲームだよ。

それをじゃまするのが、赤と青のいじわるドッグ。赤ドッグはミルキーがマンホールをあける（Bボタンを押す）と簡単に落ちるが青ドッグはかなり手ごわい。おまけにマンホールをあけっぱなしにしておくと、どちらもはいあがって、ミルキーを襲ってくる根性ドッグたちなんだ。

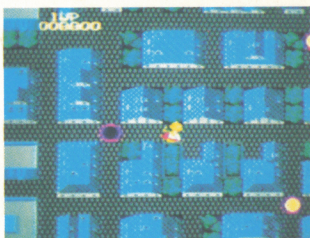
2 もちろんミルキーには、他にも敵がいる。包丁を手に追っかけてくる魚屋のおっさんとか、ある特定のマンホールをあけるとニョロニョロはい出してくるヘビが、それだよ。

以上のやっかいな敵たちを、ある時はBボタンを押してマンホールをあけしめし、またある時はAボタンを押してジャンプする。さてきみは、どこまで行けるかな？

これが裏ワザ

なんとミルキーが、49匹になったぞ！

1 だが、どうしてもTOWN1か2しかクリアーできないきみのために、ここでとっておきの裏ワザを紹介しよう。

ミルキーが家を出たら、迷わず右へ進ませよう。すると55ページのマップでわかるように、3つ目の角にマンホールがある。これを

Bボタンを押してあけ、その上をAボタンを押してジャンプする。そして進んでゆくと前方にもう1つマンホールが見えるが、これもすばやくBボタンを押してマンホールをあけておこう。

しばらくいくと、あいているマンホールの1つ手前の三つ角で下を見れば、そこにもマンホールが1つあるのがわかるだろ。それもついでにあけておこうか。以上でこのものすごい〝裏ワザ〟の準備は完了した。

裏ワザを仕掛けている時に気をつけなければいけないのは、他のことに神経をそらさないことだよ。

たとえば裏ワザを仕掛けている途中でマイケルが姿を現わすと、なんとなくマイケルをつれて帰りたくなるものだが、そこはぐっとガマンしよう。

なおこの裏ワザは、TOWN1ならばミルキーが0匹にならないかぎり、いつでもやれる。

1 えっ、あまりにも簡単すぎるんじゃないかって？　そうなんだ。だれにでも簡単にできて、そしてすごいテクニック。これこそが本当の〝裏ワザ〟と呼べるもんじゃないかな。

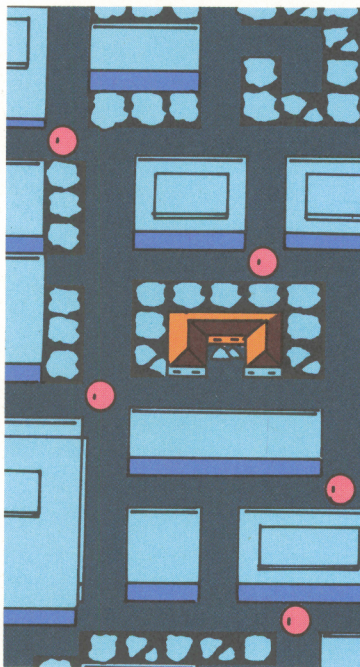
まあそれはともかく、この3つのマンホールをあけ終わったら、ミルキーを三つ角のところへ立たせ＋ボタンを上に押し続けよう。

この3つのマンホールに囲まれた地域を、ファミコン・キッズたちは「ミルキーの安全地帯」と呼んでいる。

これはマップを見てもらえばすぐわかるが、いじわる犬がこの地域内に侵入しようとすればかならずマンホールに落ちるのは、TOWN1ではここしかないからだ。

2 たまにはミルキーの行くのが遅すぎて、すでにいじわる犬がこの地域内に入っていることがある。でもあせらなくてもいいよ。いじわる犬を誘導しながらもと来た道をひき返し、左側のマンホールをとび越えて犬を落してふたをし、またあけてからとび越え、「ミルキーの安全地帯」へ戻ればいいのだから。

3 こうしてミルキーは安全地帯にいて、いじわる犬が右側か左側のマンホールに落ちたらさっとふたをしめて、またさっとあけることをずっとくり返していよう。すると下のマンホールでおやおや、不思議なことが起こりだしたぞ。

もともと下側のマンホールはあけっぱなしにしておいても、はじめからいじわる犬がミルキーにむ

かってはこなかったんだ。ところがマンホールに変なものが映るたびに、な、なんと、スコアーがどんどんアップしていく（1匹なら10点ずつ、2匹や3匹ならうまくいけば20点、30点ずつ）！

いったい、これはなんなんだ？！

4 そのうち音楽が変わって魚屋のおっさんが出てきたが、おっさんは外の道をぐるぐるまわるだけで、中には入ってこない。

そして下側のマンホールでは、あいかわらず変なものが映るたびにスコアーがどんどんアップしているぞ。おんやあー。音楽がボコボコッ、ボコボコッと変な音をたて出したぞ。

5 スコアーを見ると、3000点以上になっている。よしっそろそろやるか！　そこで下側のマンホールをいきなりしめるのである。もしその時、スコアーにアルファベットがまじっていたりめちゃくちゃなハイスコアーになっていたりしたら、成功!!

あとはミルキーをあちこちに移動させて、いじわる犬をさそってはBボタンでマンホールをあけ、Aボタンで自分はジャンプしていじわる犬を落とせばいいんだ。

これをくり返していると、悪くてもミルキーが10匹ぐらい、うまくいくと49匹までUPするぞ。どうだ？　これなら、TOWN9でもヘッチャラだよね。

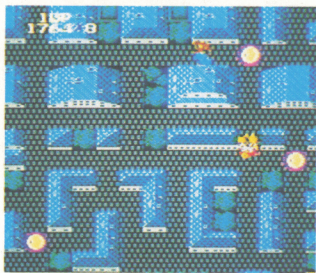
これでキミも日本一!!

TOWN2にも、ミルキーの安全地帯が

1 裏ワザでミルキーが20匹以上になって、GAME・OVERの恐怖がなくなったところで、こんどはハイスコアーを狙ってみようか。

ファミコン雑誌などを見ると、「おにゃんこTOWN」の最高得点者は99万9990点だそうだ。

つまり表示の関係でそれ以上は取れないのである。だからきみがいまから99万9990点のスコアーを出せば、文句なく〝日本一〟になれるんだ。こんなチャンスはめったにないぜ。こりゃ、やるっきゃないよね。

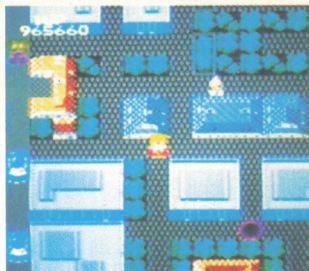
2 てなわけで、さっそくTOWN1完ペキ攻略法だよ。そこで「ミルキーの安全地帯」にいてマイケルが画面のどこかに現われるのを待ってもよいし、街をうろついていじわる犬をやっつけながらマイケルが出現するのを待ってもよい。とにかくマイケルが現われたら、すぐ家につれて帰ることだ。これで楽々クリアー。

3 さてこんどは、TOWN2完ペキ攻略法だ。TOWN1と同じように「ミルキーの安全地帯」はないかな? と探していると、ありましたよ。ミルキーの家を出てすぐ右1つ目と右2つ目角の下側、それからビルを越えた家の真下のマンホールが。ここでマンホールをあけて待っていると、意外なほどはやい時間にマイケルが現われるぞ。

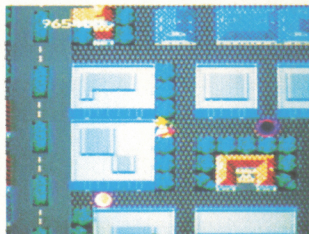
家からはなれたところで待ってると、マイケルをつれて帰るのに苦労するが、ここなら家がすぐそばだから安心だね。

TOWN5。こんな㊙テクが隠されていた

1 さあいよいよ、こんどはTOWN3完ペキ攻略法だよ。

とはいっても、あまりにもスイスイいきすぎて、なーんかありがた味がないなあ……と、きみは思ってないかい。でもここも家の真下、それからその右先、そしてその途中にある三つ角の下側の3つのマンホールをあけて待っていれば、うまくいくぞ。

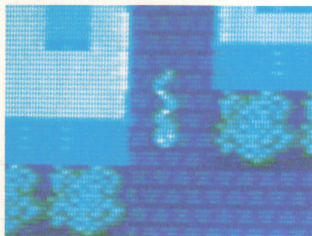
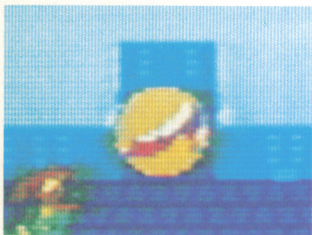
2 ところでTOWN4の安全地帯は、ちょっと様子がちがっている。家を出たらこんどは左へ進み、すぐの1つ目の角の真上にあるマンホールと、2つ目のやはり真上にあるマンホールに注目しよう。この2つのマンホールをあけて、はさまれた道路上にいれば、これもあっさりクリアー。

TOWN5も、家を出て左の1つ目の角を上へ進み、最初の三つ角の右にあるマンホールをあけて待っていれば、すぐにマイケルがやってくるぞ。

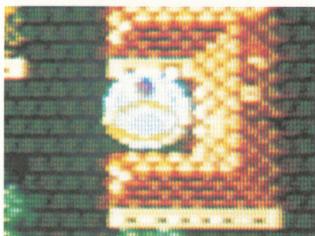
TOWN6からは、自分でね。

スクープ!! TOWN5にも裏ワザがあったぞ。

本文に書いてある場所（三つ角）をよく見てごらん。ビルにそって植えてある並木のなかに1本だけ木がないところがあるよね。そこにミルキーを立たせてみよう。

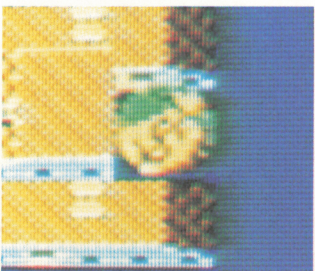
うまくやれば、いじわる犬は1匹も姿を現わさなくなり、しばらくたつとマイケルだけが歩いてくるぞ。

隠しキャラ

ボーナスキャラには、こんなものが

ヘビが出てくるマンホールは、ＴＯＷＮ１では、右に進んで２つ目の四つ角のいちばん上のヤツ。

ヘビは、マンホールがあると、そこから先へは進まない。

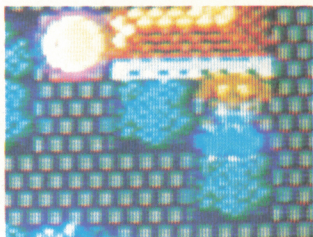
ボーナスキャラは、ハイヒール

（1000点）、ドレス（1200点）、指輪（1500点）、自動車（1750点）、ドル袋（2000点）の順で……出て

くる。

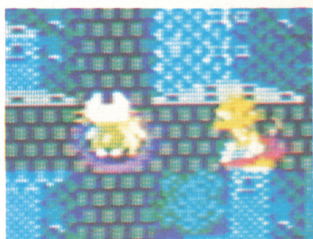
いじわる犬をたくさんやっつけると、出るんだよ。

おもしろ画面大集合！

マイケル・ジャクソンばりに踊りまくる犬

1 このおもしろい現象はあちこちで見られるが、いちばんわかりやすいのは、TOWN１のあの「ミルキーの安全地帯」だ。

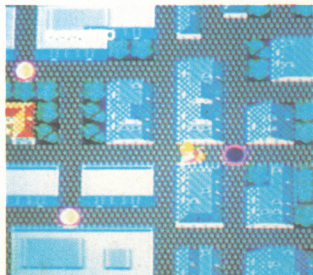
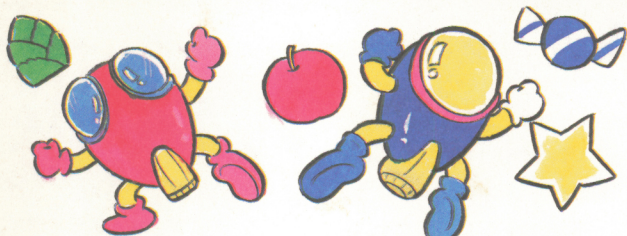
裏ワザの仕掛けをして、しばらく画面の右上をよく見ていよう。すると突然現われたいじわる犬が、まるでマイケル・ジャクソンのように激しく踊りだすぞ。

あいたマンホール。マイケルはどうなる？

1 きみはプレイしていて、こんな疑問を持ったことはないかな。マンホールにさしかかった時、突然あけたら、子猫のマイケルはどうなるか？　で、さっそく実験してみた。

するとマイケルは、スタスタとあいたマンホールの上を歩いていくんだ。マイケルは忍者か？!

青ドッグはどこへ行ったのか？

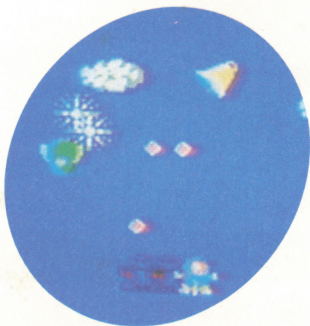
1 ミルキーを追いかけてくるいじわるドッグのうち、赤ドッグはマンホールに落ちるから、いなくなるのはすぐわかるね。

じゃあ、あいたマンホールでターンした青ドッグをすぐ追跡してみよう。ずっとまっすぐな道でも、どこにもいないぞ。ミステリ〜。

©コナミ

ツインビー

1 「ツインビー」は、野菜や台所用品、文房具などの敵キャラを撃破しつつベルをとってパワーアップし、どんどん面をクリアーしていく、本格的シューティングゲームだよ。

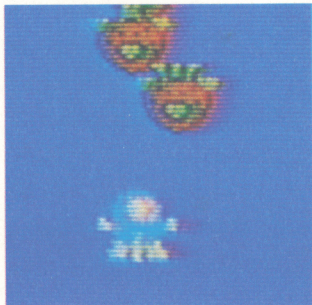
だからまず、なんとしても白ベルをとるように努力しよう。ツイン砲が撃てるようになったら、こんどは赤と白のピカピカベルを狙え。これで、分身OK。それがすんだら、こんどは赤いベルをとろう。やったあ！　バリアーがはれるようになったぞ。

2 ピカピカベルと赤いベルをとったなら、きみのツインビーはスイスイと面クリアーしていけると思う。だが油断するな。たとえちょっとでも敵キャラにや

られたら、もとのもくあみ、またはじめからせっせとベルとりを開始しなければならなくなるぞ。

なお2人でプレイしても、合体攻撃などいろんなインフォメーションで楽しく遊べて、このゲームはなかなか魅力がつきないね。

これが裏ワザ

だれでもできるツインビーの７機UP

1 白、赤と白、赤のベルを取ろうとすると、敵キャラがじゃまをしてくる。ほんとうに頭にくるねえ。おかげで３機しかないツインビーは、全面クリアーする前にすっかりなくなってしまった。ひよっとして、これが、きみのプレイングじゃないかな？

さてそこで、７機UPするとっておきの裏ワザを紹介しよう。方法は簡単で、セレクトボタンを押して１人用にした瞬間、ツインビーが３機であるというREST表示が出るよね。

2 そこできみは、Aボタンを押したまま、＋ボタンをまず上にしてから次に右にするんだ。

これでこの裏ワザは、もう完了。第１面では増えたかどうかはわからないが、そのままゲームを続けてこの面のボス・オニオンヘッドをやっつけて、第２面の表示を見てみよう。ほーら、知らぬ間にツインビーが７機増えてるぞ。

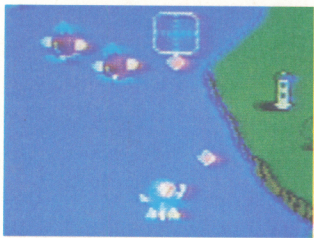
きみは、こんなテクニックを知ってるかい？　始めはタケノコばかりを狙って、敵キャラがきても逃げて通る。そして５個のリンゴを取って、６個目のスーパーキャンディを手に入れたら、そこで猛然とBボタンを連射！　やられたらまた、タケノコ狩りだ。この戦法は、意外に最終ステージまで行けるよ。

Aボタンだけで全面クリアーしたファミコンキッドもいるぞ。

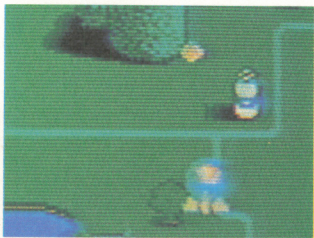
超スローツインビーなら、最後まで行けるぞ

1 これは、ジョイボールを使った裏ワザだよ。ジョイボールの目盛を►と▶の真ん中にセットすると、スローなゲームはこびになることはきみも、よく知ってるよね。

ところがこのテクニックを使うと、「ツインビー」ではほんとうにビックリするほど、超スローなゲームはこびになってしまうんだ。

2 だからどんな敵キャラが襲ってこようが、もうへッチャラ。やばいと思ったらスルリとツインビーをかわしていこう。もし最悪の状態になっても、すこしぐらいならば敵キャラと重なったぐらいは平気で、ツインビーは先へ進んでいくぞ。

ただこの裏ワザには、ひとつだけ難点がある。それは第5面を終了するまでに、たっぷり2時間はかかることなんだ。そこで青ベルを見つけたらどんどん取ろう。こうすれば、スピードが少しはあがるよ。

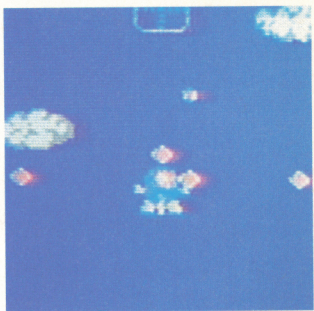
タケノコをせっせと取りまくれ！

1 裏ワザのところでも述べたとおり、タケノコを6つやっつけるとスーパーキャンディーが現われるぞ。これとバリアーのはれる赤いベルの組み合わせは、最強！

2 スーパーキャンディーを取ってもせっせとタケノコ取りをやめないでいると、9つ目にスター、さらに9つ目にミルクが出るぞ。ミルクを取ると、ツインビーは1機増えるよ。

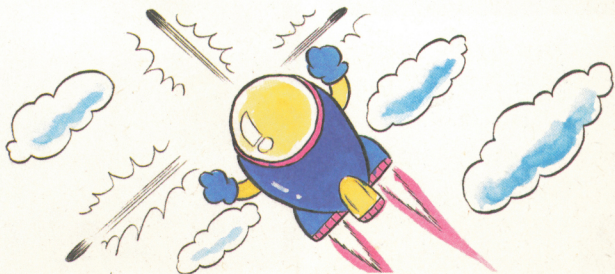
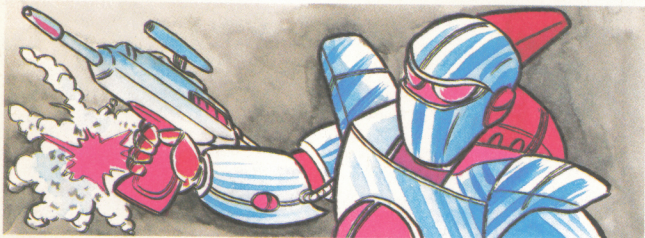
おもしろ画面大集合！

なんと、弾が180度に発射できるよ

1 スーパーキャンディーを取る時、あらかじめセレクトボタンを押しながら取ってみよう。

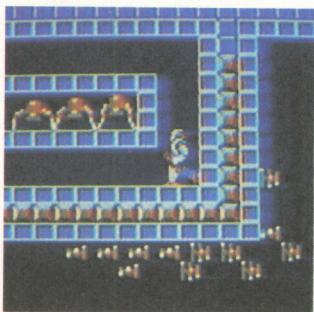
するとあーら不思議、ふつうは左上、上、右上と弾が60度の角度でとんでいくのに、左、上、右となんと180度の角度でとんでいくよ。もちろん、ベルの横撃ちも可能。こりゃおもしれーぜ。

いいながめ。ツインビーの富士山登山

1 第1面（=ステージ1）のおしまいあたり、オニオンヘッドが現われる直前に、富士山そっくりの山があるよね。あれに前から一度登ってみたいと思っていたんだ。それである日のこと、思いきって、ツインビーは任務をさぼってあの山に登りました。

バンザーイ!! これが、その証拠写真で〜す(ぐすん、1人しか登れないんだ——ウインビー)。

テグザー

1 「テグザー」は、スタートする時持っていた200のエネルギーを、特定の敵キャラをやっつけては増やしたり、シールド（バリアーともいう）をはっては減らしたりしながら、迷路を通りぬけるゲームだよ。

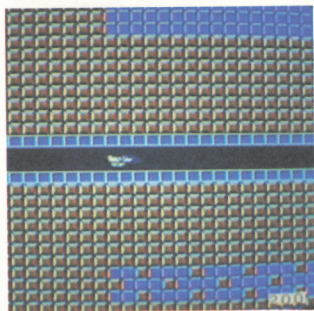
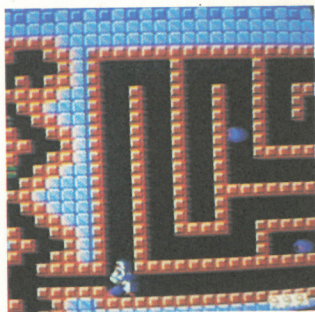
もちろん敵キャラにやられるとどんどんエネルギーが減るし、おたおたしてると、たちまちエネルギーが0となってGAME・OVERになってしまうんだ。

それともう1つ。「テグザー」の大きな特徴として、戦闘機とロボットがすぐ変わってしまうことがあげられる。この2形態はいずれにも長所と短所があって、戦闘機は狭い迷路をくぐりぬけられるが1方向にしか弾が撃てない、ロボットの方はタテ方向に弾が撃てるが狭い迷路では進めない……と、いったぐあいである。

そこでまずこの2形態を自由自在に使いこなせるようになることが、面クリアーの必須条件になるぞ。がんばれよ。

これが裏ワザ

エネルギーがどんどん増えて、無限になるぞ

1 「ドルアーガの塔」の無敵コンテニュー、それに「SONSON」の36回押し無敵と並んで、3大無敵ワザといわれているのが、このテグザーの「999無限」だ。

電源のスイッチを入れたら、①+ボタンを上にしてAボタンを押したまま、リセットを押す②+ボタンを上、Bボタンを押したまま、リセット③+ボタンを下、Aボタンを押したままリセット④+ボタンを下、Bボタンを押したままリセット⑤+ボタンを左に押したままリセット⑥+ボタンを右に押したままリセット⑦セレクトボタンを押したままリセット⑧スタートボタンを押す……ちょっとやりづらいがトライしてみよう。

2 なれないとかなりやりずらいが、100回ぐらいやると指が覚えてしまうよ。成功すれば、やられてもエネルギーは減らず、いつしか999になるぜ！

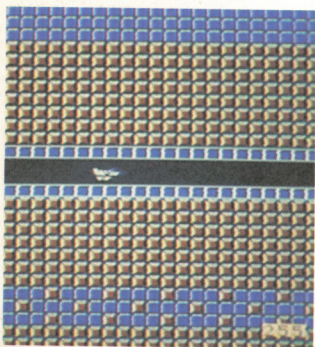
「テグザー」をレベル5まで進めるには、上の裏ワザを使えば十分だが、だがそれだけではあまりにも能がない。

やはりここは、次々に登場してくるトリバー、コッパーなどの敵キャラのよけ方と弱点、および迷路（特にレベル3と4）を熟知してプレイするのが、おもしろいってもんだ。

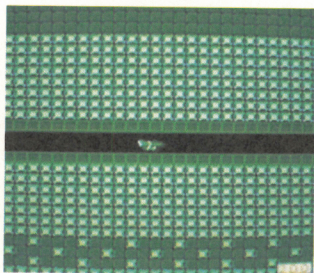
迷路などは、「裏ワザスーパーテクニック」にくわしいぞ。

裏テグザーへの入り口だ！

裏テグザーには、いろんな敵キャラが……

1 この裏ワザを、日本でいちばん早く「裏ワザスーパーテクニック」(永岡書店・刊）に紹介した時は、まだ名前がついていなかった。だがいまはみんなから

“裏テグザー”と呼ばれているのが、この裏ワザなんだ。

　第1面（レベル1）のスタート地点・狭い通路でテグザーを発進させる時、＋ボタンを進行方向とは逆の左にし、同時にずっとAボタンを押しながら、5秒ずつスタートボタンを押し続けよう。

2 これを何度も何度もくり返していたら、エネルギーが255になることがある。こうなったら、成功！　テグザーを発進させ最初のトリバーにやられて、そこでスタートボタンを押せ。

緑色の画面が出てきたぜ。

　しつこくもう一度テグザーを発進させて、トリバーにやられたら、またスタートボタンを押せ。これがウワサの裏テグザーだよ。

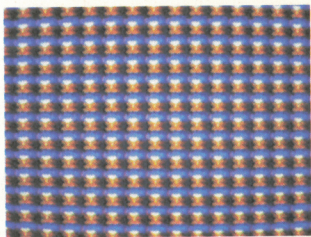
　いちど「９９９無限」を使ってレベル５まで行った人は、こんどはなんの力も借りないで、レベル１からあらためて挑戦してみよう。

　その時かっこうの練習台になるのが、この裏テグザーである。レベル１より難しいが、レベル２～３よりはやさしいのでぐーんと力がつくよ！　とは、多くのファミコン・キッドたちの意見。きみも、がんばれ！

隠しキャラ&おもしろ画面大集合

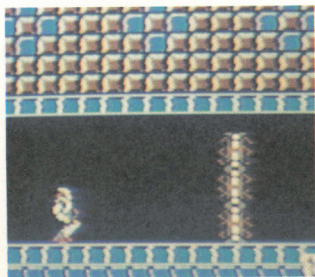
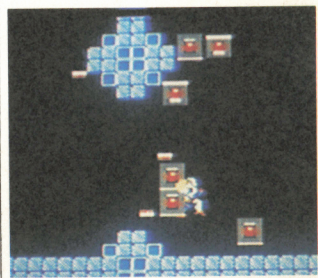
こんなにいっぱい! ミンメイちゃん大行進

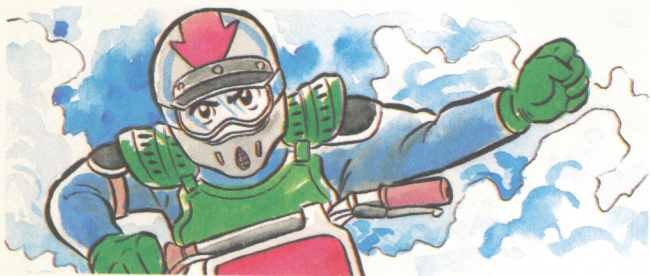
1 テグザーの隠しキャラが、1～5面ではUFO、6～10面では戦艦ヤマト、11～15面ではチューリップ、16～20面ではミンメイちゃんだということは、きみも知ってるよね。

では①+ボタンを左にしてAボタンを押し、リセットも押す②+ボタンを右、Aボタン、リセット③+ボタンを上、Aボタン、リセット④+ボタンを下、Aボタン、

リセット⑤スタートボタンを押し、リセットも押してみよう。

うわっ、ミンメイちゃんがどっと出現したぞっ!!

ツツー。スケートするテグザーだぞ

1 第1面や、第2面などのいちばん下の通路で見られる、おもしろ画面だよ。テグザーのロボットが通れるギリギリの高さのところで、+ボタンを上と左か、上と右にしてみよう。テグザーはツツーとスケートを始めるよ。

2 レベル5には、通称「スクウェゴン地獄」とよばれるテグザー最大の難所があるが、ここで見つけた珍風景。スクウェゴ

ンが2つピタリと重なったため、あーすっきりしたとトイレから出てきたテグザーになったよ。

エキサイトバイク

1 「エキサイトバイク」は、もう2年も前に発売されたにもかかわらず、いまでも人気のあるスピードゲームだよ。

セレクションは3つあって、モトクロッサーが自分だけというA、他のモトクロッサーと対抗レースをしながら走るB、それに自分の気にいったコースがつくれるデザインが、それだ。

A、Bセレクションとも、どちらも各5コースあって、数字があがるにしたがって難しくなる。

そこできみはうんとコースで練習をつんで、どんどんうまくなろう。ゲームの最後にランキングが

示され、きみの実力がいまどのあたりにあるかを教えてくれるから、上達ぐあいがよくわかるぞ。

とにかく、このゲームは単純明快、あれこれ考えるよりも指先で感じを覚えてしまえば、OK！

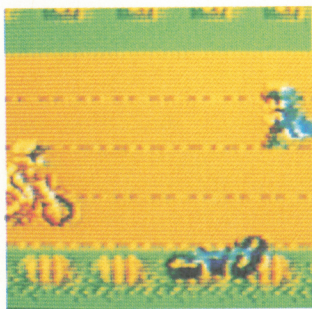
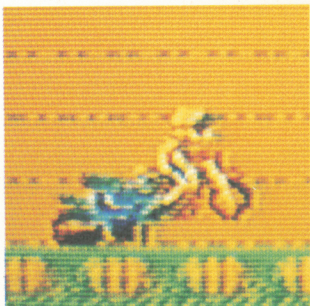
シューティングゲームと同じだから、中年のぼくよりも、きみたちの方がはるかにうまいだろうな。

どれぐらいのラップが出た？

これが裏ワザ

敵をいじわるしてバイクに乗せないでやろう

1 セレクションBで、いつもきみのモトクロッサーを転倒させる、憎っくき対抗モトクロッサーたち。特に水色モトクロッサーは、きみに恨みがあるらしく、なにかにつけてじゃまをするね。

そこでこんな裏ワザで、たまには仕返ししてやろう。

2 まず、敵のバイクをひっくり返す。そしてひっくり返っているバイクに近づいて、まだひっくり返ったままのバイクのうしろタイヤが、画面から半分ぐらい消えてしまうまで、きみのバイクをそろそろ前進させるんだ。

これで、成功！ そのバイクに乗れない対抗モトクロッサーは、どうしたらいいかわからず、トラック内でうろうろしているぞ。

それから、こんな手もあるよ。

スタート地点で先に行かせ、すぐ追いかける。転倒した水色モトクロッサーがバイクに乗るところをじゃまする。どうだ、走れまい。

モトクロッサーが、転倒！ よくあることだね。でもラップをなんとかあげようときみがあせっているのに、画面のモトクロッサーときたら、バイクに戻るのにトロトロ。頭にくるねえ。そこで転倒したら、Aボタンをすぐ連打しろ。

まるでボタンを押すたびに、やきを入れられたと思ったのか、モトクロッサーはいつもより速くきびきびとバイクに乗るぞ。

おもしろ画面大集合！

オーバーヒートしてもバイクはつっ走るぞ

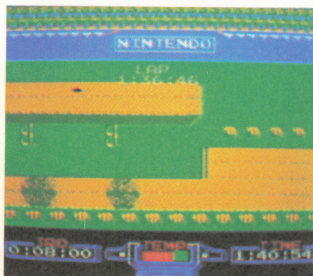
1 オーバーヒートすればバイクが走れなくなる、これは常識。そこでなんとかオーバーヒートしないように、きみたちも頭を悩ませているんじゃないかな。

ところがオーバーヒートしているのに、モトクロッサーはジャンプしながら平気で突っ走る、おもしろ画面を発見したぞ。

デザインセレクションで、H（スーパージャンプ台）を連続して入力してみる。そしてBボタンを押しっぱなしにしてHをジャンプしていると、ターボ状態でオーバーヒートしているにもかかわらず、モトクロッサーはがんばって走るぞ。

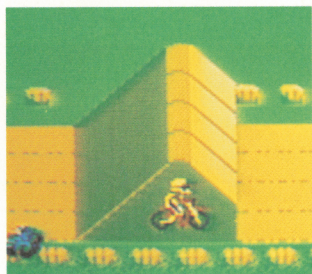
なお、Hの間隔をちょっと拡げると、「OVER HEAT」の文字が「R　HEAT」と変になるよ。きみも、ひとつやってごらん。

大空へジャンプ！ あれ、いなくなったよ

1 デザインセレクションを使うといろんなおもしろい技ができるが、これもそんな１つだよ。H（スーパージャンプ台）とS（水泳の飛び込み台みたいな大型ジャンプ台）を連続して組み合わせるのだが、その間にどれくらいの距離なら可能なのか、M（矢

印みたいなクールゾーン）をいくつか並べてみよう。Mの数は、自分ならどれぐらいがうまくいくか、研究してね。

2 さて準備がそろったら、スタートだ。いちばん奥のコースをとってA、Bボタンを押し、Hの前に来たらAボタンだけ、Sに乗ったらすぐBボタンだけ、押してみよう。どうしてもうまくいかなければ、AとB両ボタンを押していてもいい。なおその時＋ボタンは、ちょうどカウボーイが馬に乗る時うしろ足だちになるが、その姿勢〝ウイリー〟にするため、左に押しておこう。

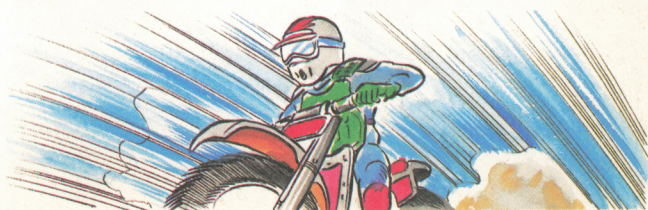
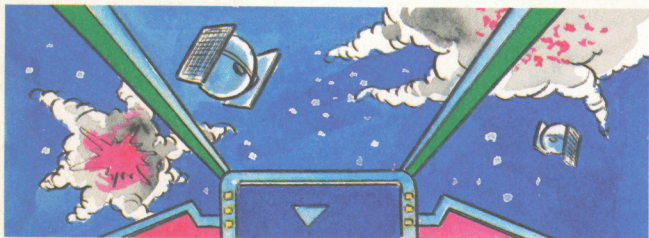
これぞエキサイト！ 根性ライダーの巻

1 こうしてプレイしてみると、あっ、モトクロッサーはジャンプして、画面から飛び出してしまったぞ！（なお非常に低い確率だが、上に消えたモトクロッサーが戻らず、突然画面下からワープして現われることがある）

2 おしまいは、もうめちゃくちゃなモトクロッサーを2人紹介しよう。まず1人目は、レースが終ってもずっと走り続けるモトクロッサー。

こいつに会うためには、デザインセレクションでH、A、A、A、A、ENDとBボタンで打ち込む。あとはモトクロッサーを走らせて、フィニッシュ台で倒させる。これでこいつは、ゲームが終わったのにいつまでも走り続けるよ。

2人目は、これはもうめちゃくちゃ、障害物のジャンプ台をとび越えるのはめんどうとばかり、中をすり抜けていくライダーだよ。

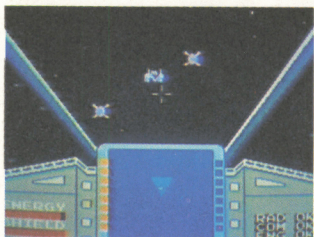
これは撮影中に偶然なったので、どうしたらあえるかよくわからない。いずれも根性ライダーだぜ。

©ナムコ

スターラスター

1 「スターラスター」は、あの宇宙スペクタクルの原典になった「スターウォーズ」そっくりの、コックピットが舞台となっている3Dゲームだよ。

このゲームでは、まだ扱いになれない人のためにはトレーニングモード、本格的な宇宙戦争に参加してみようという人には、コマンドモード、そして、コマンドモードでいい成績をあげた人には最終のアドベンチャーモード、と3種類のモードが用意されているんだ。

STAR LUSTER
TRAINING
▶ COMMAND
ADVENTURE
namcot
© 1985 NAMCO LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

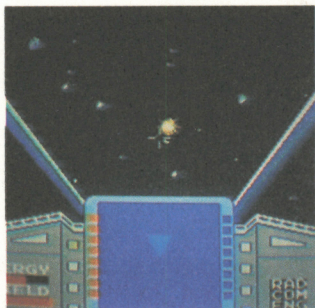
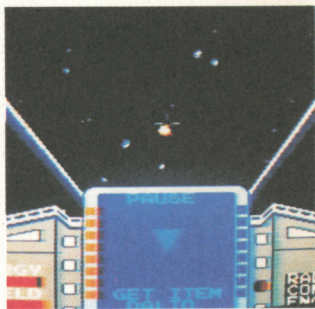
2 コックピットは、すべて英語と数字で表示されているから、まずどうあらわれればだいたいどんなことを意味しているなといった、カンを身につけておくようにね。

さてそれでは実際に、このガイア号のコックピットに入って、操縦してみよう。まず+ボタンをワープしたいところに持っていこう。

そしてAボタンを押せば、ワープに入ったぞ。ワープしていよいよ敵のいるエリアに入ると、スターウォーズの始まりとなる……。

これが裏ワザ

いん石を32個撃破したらバリアーが！

1 「スターラスター」では、なんといっても、この2つの裏ワザだろうね。

小惑星地域に入った時、コックピットを見ていると、次から次へといん石（岩くず）が飛んでくる。このいん石を32個撃破すれば、バリアーがはれるようになって、またたくうちに星やベースのダメージが回復してしまうんだ。ただしめんどうなことに、アステロイドは4つあって、どのアステロイドのいん石かはわからないんだ。

そこでめんどくさいが、いん石を128（32×4）個撃破しなければならないぞ。

2 こんどは、惑星に対する敵の攻撃が弱くなる、ダルトの取り方を説明しよう。小惑星地域で次から次へと飛んでくるいん石を8個連続（1個でも失敗したら、ダメ！）して撃破すれば、うまくダルトが取れるよ。

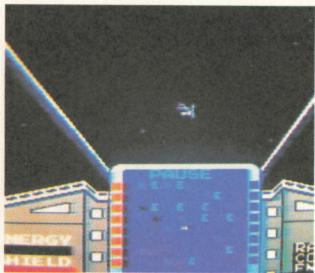
どちらも取ると、有利だぞ。

スターラスターのマップモードは、毎回、その配置がかわる。そこで配置画面を見て、敵をあらわしているEの文字が少なかったり、めんどうなところにあったりしたら、リセットをかけてパスしよう。これはバカバカしい気もするが、意外に役に立つテクニックだよ。

なぜなら次のEに移動する時、エネルギー燃費が少ないと、成績発表で好結果となるからだ。

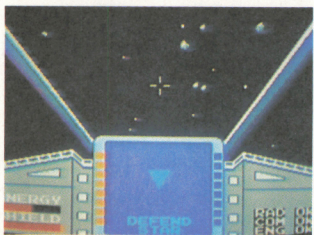
エネルギー不足の時は、スターノイドを呼べ

1 広い宇宙を飛行していると、エネルギーがどんどん減っていく。ワープしている時などは、特にそれがはなはだしい。

いよいよこれからスターウォーズが始まるぞ、そんな時ふと見る

と、エネルギーがあまり残っていない。これには、本当に困ってしまうね。だからといってこのガイア号を基地に戻して、エネルギー補給していたのでは、成績に影響してくるし……。

2 そんな時に便利なのが、この裏ワザなんだ。エネルギーがなくなって、左にあるメーターのENERGYのEのところま

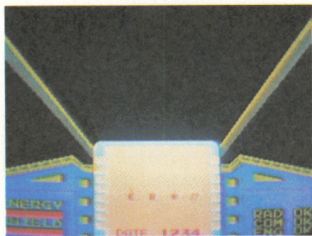
で減ったら、コントローラーIIのA、Bボタンを押して、マイクで「助けてくれっー」(べつに「バナナが欲しい」でもいいんだよ)と、叫んでみよう。

するとスターノイドがあらわれるから、照準をあわせてロックオンすると、エネルギーが半分だけ補給できるぞ。

ガイア号の中央スクリーンに、時々「DEFEND STAR」とか、「DEFEND BASE」といった、通信が入ることがあるよね。これはほとんどの場合、救いを求めているSOS通信だよ。

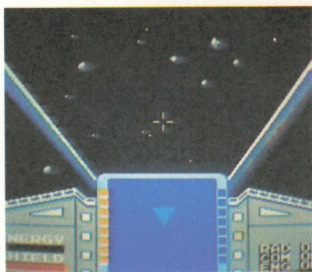
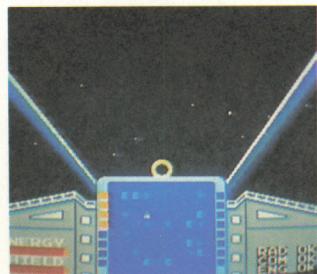
それを英語がわからないからといって放っておいたら、そこは占領されてしまい、あとで成績の時響くよ。めんどうでも、助けにいこう。

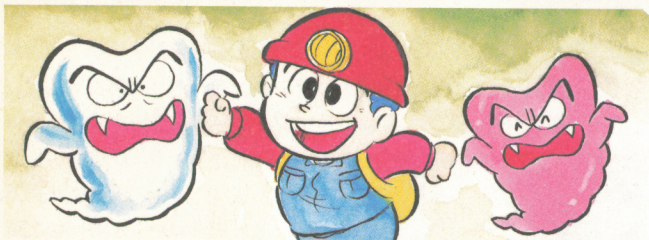
おもしろ画面大集合！

コックピットを好きな色に塗りかえられるよ

1 タイトルが点滅しているうちに、①セレクトボタン②Bボタン③Aボタン④＋ボタンを右⑤＋ボタンを左⑥＋ボタンを上⑦セレクトボタン⑧Bボタン⑨＋ボタンを下⑩＋ボタンを右の順番で、押してみよう。そうするとコックピットの画面が出るから、＋ボタンを上下して、自分の好きな色を選択してみよう（左右に押すと、部分の選択だ）。

なーんか、ガイア号がますます自分のものになったみたいで、楽しくプレイできるぞ。きみもやってみたら？

ガイア号は、急ブレーキもかけられるぞ

1 例によってジョイボールを使ってみると、ワープの時に震動がより激しくなってリアル感が増したり、フォトントーピドー（ドーナツに似た、遠距離ミサイル）が、おもしろいようにピュンピュン飛んでいったりして、プレイが楽しくなるよ。

あっ、それからこれは、むしろ裏ワザで紹介すべきだったが、ロックオンする時、思わず通りすぎてしまうことがよくあるよね。そんな時はセレクトボタンを押そう。急ブレーキがかかるぞ。

スペランカー

1 「スペランカー」は、地底の奥深く洞くつに入っていって、宝物探しをするゲームだよ。

とはいっても、どっこいそう簡単にはいかないぞ。まずやってみると、これが意外にファミコン操作が難しいんだ。岩をとび越えることができなかったり、ロープやハシゴから地面への乗り降りに失敗したりで、ほんとに慣れるまでイライラしちゃう。

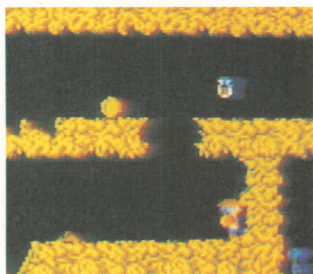
2 もちろんスペランカーを妨害する敵キャラも、ゆうれいやコウモリをはじめ、たくさん

出てくるぞ。そしてようやくのことで怪獣のような動物のところまでたどり着いても、この直前がチェックポイントになっており、たとえば第1チェックポイントでは「青カギ2つ、赤カギ1つ」が必要という、めちゃんこハードなゲームなんだ。

だが「スペランカー」の人気には、根強いものがある。いったいこれはどうしてだろうか？　と考えるが、その答がわからない。とにかく変でおもしろいゲームだ。

これが裏ワザ

隠しキャラは、3番目の奥でジャンプしろ！

1 スペランカーはおもしろいけれど、すぐアウトになるからつまんない！ ファミコンキッズの中には、よくこんなことを言う人がいる。実際、このゲームはボタン操作が難しく（特に＋ボタン）、なかなか第1チエックポイントまで行けないね。

そこで、この章では、簡単な裏ワザだけを紹介しよう。

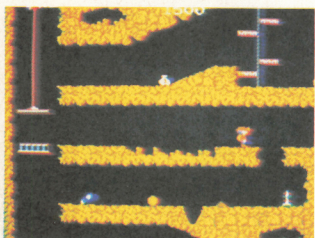
まずいちばん上の通路を進んでいくと、上下逆に動くリフトのところがあるよね。ここは直前でジャンプすると、リフトにのれない場合はやられてしまうんだ。ところがその手前の上り坂のところでジャンプすると、失敗しても死なないぞ。

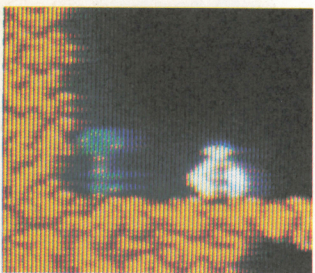
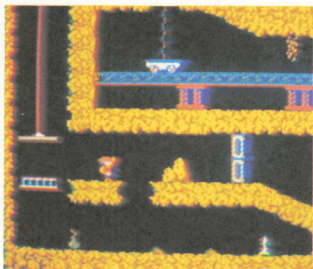
次に上から3番目の通路をどんどん進んでいって、行きどまりの場所でジャンプしてごらん。真上の2番目の通路に隠しキャラが出たでしょ（隠しキャラは4種類あって、どれが出るかは不明）。

もちろんスペランカーにも、ボーナス点があるよ。隠しキャラのうちミラクルをとったら、すばやくフラッシュのたける場所に移動しよう。

そしてダイナマイトをおいて、フラッシュをたくんだ。これだけで、じっとしていても1万点になる。もちろんこれは何回でもできるから、タイムが切れるまで荒稼ぎをすれば、かなりの得点アップになるぞ。

2つを組み合わせると隠しキャラは有利だ

1 77ページで紹介した裏ワザは、3歳児の幼稚園雑誌にまでのっている（すっごい！）有名なものだが、意外と知られていないのが、もう1つの隠しキャラ

を取るのと組み合わせること。

やり方はちょっとめんどくさくなるが、まず上から2番目の地下通路をどんどん進んでいって、ロ

ープを伝ってなんとか左上から2段目の崖にたどり着き、そこでジャンプしよう。すると反対の右側に隠しキャラが出るから、ミラクルや人数の増えるキャラなら、必ず取っておく。

2 いったんエレベーターまで戻って、上から3番目の地下通路でジャンプして隠しキャラを出し、2番目の地下通路で取ったかな。こうすると1カ所で隠しキャラを出した時より、スペランカー1UPやミラクルが出る確率が、はるかに高くなるよね。

これでなんとか、第1チェックポイントまで行けたかい？

第1チェックポイントをクリアーするには、青カギ2つ、赤カギ1つが必要だが、第2チェックポイントではさらに難しくなって、まず青カギを2つ取ることが先決となる。その青カギ2つで赤カギが取れるので、それでもってチェックポイントをクリアーしよう。

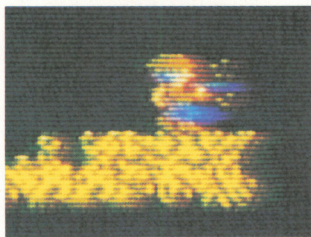
第3面に入ると、青いカギで青い扉をあけてから、赤いカギと青いカギを取ってクリアー！

おもしろ画面大集合！

出た〜!! スペランカーの背後霊だ

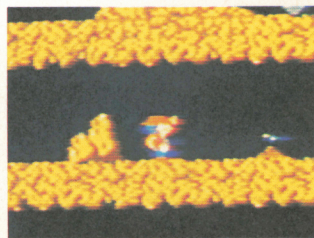
1 ネ、きみは、この地底の洞くつに、スペランカーの背後霊があらわれるって知ってたかい？　それを紹介しておこう。

ふつうは、スペランカーをのせたエレベーターは下へ降りて行くよね。それを上にあげるんだ。ほら、スペランカーのうしろに、スペランカーの背後霊が出たぞ。えっ、人数表示のスペランカーじゃないかって。はは、ごめん。

あれ!? ヘッドランプはどこに隠した？

1 そういえば、スペランカーには、いっぱいミステリーがあるぞ。地底の洞くつを探検しているスペランカーは、頭の前方にヘッドランプをつけていたよね。

ところがソニックガンを撃ったら、ランプがなくなってる?!

ジャンプ！ 大岩だってとび越せるぞ

1 ふつう大岩は、ダイナマイトで爆破しないと先へ進めないよね。でもジャンプするとあっさり越えられちゃうんだな、これが。そばにロープがあれば、足と大岩の高さを同じにして、ジャンプすると岩の上にも立てるよ。

●本書の内容についてのお問い合わせは、往復葉書で下記の住所までおねがいします。

〒176 東京都練馬区豊玉上1-7-1
株式会社永岡書店編集部
「ファミリーコンピュータ
攻略法」係まで。
電話 03-992-7191

●協力 馬場伸一

裏ワザ スーパーテクニック3

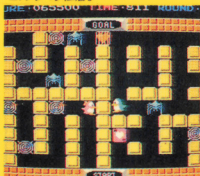
昭和61年7月5日 初版発行

著 者 小森豪人+ファミコンキッズ

発行者 永 岡 貞 市

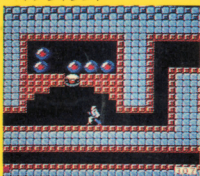
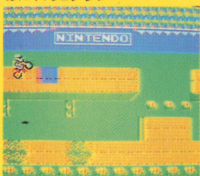
発行所 株式会社 永 岡 書 店
東京都練馬区豊玉上1の7の1
〒176 電話03(992)5155(代表)

印刷 横山印刷 製本 正明社

ISBN4-522-01755-3 C2276

裏ワザ スーパーテクニック3

ゼルダの伝説　影の伝説　スーパーマリオブラザーズ

バイナリィランド　セクロス　ハイドライドスペシャル

テグザー　ツインビー　おにゃんこタウン

スペランカー　スターラスター　エキサイトバイク

永岡書店

●FCシリーズ⑤
ISBN4-522-01755-3 C2276 ¥300E 定価300円

ファミリーコンピュータ 裏ワザ スーパーテクニック3

A755 永岡書店